দাবার চাল চালতে হলে

দিব্যেন্দু বড়ুয়া

Dabar Chal Chalte Hole
by Dibyendu Barua

২য় পুনর্মুদ্রণ ঃ মে, ১৯৯৪

৩য় পুনর্মুদ্রণ ঃ জানুয়ারী, ১৯৯৬

প্রকাশক ঃ
শ্রী প্রকাশ চন্দ্র দত্ত

মুদ্রাঃ -----
হরাইজন প্রিন্টার্স
১৪৮৮ পাতৌদি হাউস
দরিয়াগঞ্জ
নিউদিল্লী ১১০ ০০২

প্রচ্ছদ ঃ
বরুণ সাহা

দাম ঃ
চল্লিশ টাকা

যারা দাবা খেলতে উৎসাহী
তাদের উদ্দেশ্যে

সূচীপত্র

প্রস্তাবনা

তাস,দাবা,পাশা। এ তিন সর্বনাশা।।

এ প্রবাদ আমাদের দেশে চালু আছে। যে কোন খেলাই সর্বনাশ বয়ে আনতে পারে যদি তা নেশায় পরিণত হয়। একথা জানা থাকা সত্ত্বেও কেন যে শুধু এই তিন খেলাকেই সর্বনাশা বলা হ'ল, তা বোঝা দায়। তবে পাশা যে সর্বনাশা তার প্রমাণ রয়েছে মহাভারতে। যুধিষ্ঠিরের পাশা খেলার নেশা না থাকলে পান্ডবদের রাজ্যহারা হয়ে বনে বনে ঘুরতেও হ'তনা আর কুরুক্ষেত্রের যুদ্ধও হত না। দাবার নেশা নাকি আরও মারাত্মক। এতে লোকে এত বাহ্য জ্ঞান রহিত হয়ে যায় যে ছেলেকে সাপে কামড়েছে শুনেও নাকি বাবা জিজ্ঞেস করে বসেন 'কাদের সাপ?' সত্যজিৎবাবুর চল-চিত্র 'শতরঞ্জকি খিলাড়ী' গল্পের পিছনে ঐতিহাসিক সত্য আছে। তাস খেলার সর্বনাশা রূপ আমরা আমাদের আশেপাশে অবিরাম দেখছি। এত জানা সত্ত্বেও বলতে হয়, ঘরে বসে যে সব খেলা খেলা যায় তাদের মধ্যে দাবা হচ্ছে পৃথিবীর সবচেয়ে জনপ্রিয় খেলা। রাশিয়ায় ত' এখেলা জাতীয় খেলার মর্যাদায় উন্নীত হয়েছে।

দাবার জন্মকথা

এই বিশ্বখ্যাত জনপ্রিয় খেলাটির জন্ম কিন্তু ভারতে। এক সময় আরব, পারস্য, মিশর, চীন, গ্রীস, ইটালি ইত্যাদি দেশও দাবা খেলার আদি দেশ বলে দাবী জানাত। কিন্তু টমাস হাইড, উইলিয়াম জোন্স, ডানকান ফর্স্, ভ্যাণ্ডার লিণ্ডে ইত্যাদি ঐতিহাসিকেরা নানা তথ্য দ্বারা নিশ্চিত প্রমাণ করেছেন যে এ খেলার জন্ম ভারতেই। নানা স্থানের উল্লেখ থেকে বোঝা যায় ভবিষ্যপুরাণ এবং মনুসংহিতাতেও দাবা খেলার উল্লেখ আছে। স্বয়ং যুধিষ্ঠির পাশা খেলাতে আসক্ত ত' ছিলেনই, তিনি ব্যাসদেবের কাছ থেকে এ খেলার দীক্ষাও পেয়েছিলেন।

এ খেলার সৃষ্টি হ'ল কি ভাবে? এ সম্পর্কে প্রচলিত মত হল এই যে লঙ্কেশ্বর রাবণের পাটরাণী মন্দোদরীই এ খেলাটি সৃষ্টি করেন। যুদ্ধপ্রিয় স্বামীকে রণক্ষেত্র থেকে সরিয়ে এনে গৃহবন্দী করতেই তিনি এই যুদ্ধ যুদ্ধ খেলার উদ্ভাবন করেন। কিন্তু বেচারী মন্দোদরী নিশ্চয়ই রাবণের বুকে দাবার নেশার পাকা রং ধরাতে পারেন নি। তাহলে তাঁর সীতাহরণও হ'ত না আর শেষ পর্যন্ত তাঁকেও মরতে হ'ত না। সন্দেহ নেই খেলা উদ্ভাবন ও রাবণের মৃত্যুর মধ্যে তেমন সময়ের ব্যবধান ছিল না। সে যাই হোক, মন্দোদরী-সৃষ্ট এই খেলার জন্মস্থান তা হলে ভারতে হ'ল কি করে? তার আসল জন্ম ত' লঙ্কায়! মন্দোদরী নিশ্চয় সমুদ্র পেরিয়ে দাক্ষিণাত্যে এসে আবিষ্কারে মাতেন নি। তা না হলেও কৃতিত্বের দাবী ভারতেরই, কারণ লঙ্কাদ্বীপ নিয়েই ছিল তখনকার ভারতবর্ষ।

এই কিংবদন্তী খুব বিশ্বাস্য নয়। অনেকেরই বিশ্বাস, এ খেলা কোন একজনের আবিষ্কার নয়। লোকসাহিত্য যেমন মানবগোষ্ঠীর রচনা, এ খেলাটিও তাই। নানা ব্যক্তির সংযোজন-বিয়োজনের ভেতর দিয়ে অসংখ্য বিবর্তন ঘাড়ে বয়ে গড়ে উঠেছে আজকের দাবা খেলা।

এক হয় না। এর ষোল দুগুণে বত্রিশটি ঘুঁটি চৌষট্টি ঘর জুড়ে যে যুদ্ধের অভিনয় করে তাতে পুনরাবৃত্তির সংখ্যা নেই বললেই চলে। এক পরি সংখ্যাবিদ্ হিসেব কষে দেখিয়ে ছিলেন যে দাবার প্রথম দশটি চাল হতে পারে

> ১৬৯, ৫১৮, ৮২৯,১০০, ৫৪৪, ০০০, ০০০, ০০০, ০০০, ০০০ রকম

এত বিচিত্র বলেই এ খেলার এত আকর্ষণ! আকর্ষণ যতই থাক, সংখ্যাটার দিকে তাকালে সাহসীরও মাথা ঘুরবে।এত রকমের খেলা ঘটবার পর দাবার পাঠ শেষ হবে। একি এক জীবনে সম্ভব ? এভাবে বিচার করলে সম্ভব নয়। কিন্তু কিছু দিনখেললেই দাবার মূল চরিত্র বোঝা যায়- আর তখনই নতুন নতুন পরিস্থিতি আরও আকর্ষণীয় হয়ে ওঠে। দাবা চিরনবীন।

পরিচয় পর্ব

দাবা শিখতে সময়

দাবা খেলার মূলনীতিগুলি শিখতে আধ ঘন্টার বেশি সময় লাগে না। এটুকু শিখেই যে কেউ দাবা খেলা শুরু করতে পারেন। কিন্তু উপযুক্ত পারদর্শিতা অর্জন করতে গেলে নিষ্ঠার সঙ্গে অভ্যাস ও অনুশীলনের প্রয়োজন হয়।

দক্ষ ও কাঁচা দাবাড়ুর পার্থক্য

দাবাড়ুদের অতি দক্ষ থেকে অতি কাঁচা ইত্যাদি নানা দলে ভাগ করা যায়। অতি কাঁচারা অতি সহজেই বল খোয়ান - তাদের ভুলের পরিমাণ থাকে অপরিমেয়। তারা বড় উদ্দেশ্য নিয়ে যেমন কৌশলী ব্যূহ রচনা করতে পারেন না, ঠিক তেমনি বুঝতে পারেন না প্রতিপক্ষের আসন্ন আক্রমণের ইঙ্গিত। অনেক সময়েই তাঁরা প্রতিপক্ষের ফাঁদে পা দিয়ে ফেলেন এবং মাত হন।

কিন্তু একজন দক্ষ দাবাড়ু একটা খেলার প্রত্যেক পর্বের প্রত্যেকটি বল নড়াবার বা চাল দেবার কৌশল পুঙ্খানুপুঙ্খভাবে জানেন। তিনি সমগ্র ক্রীড়াটিকে একটি অখণ্ড সত্ত্বা হিসাবে কল্পনা করে নিতে পারেন। তার প্রত্যেকটি চাল হয় সেই সামগ্রিক পরিকল্পনার অঙ্গমাত্র। তিনি প্রত্যেকটি চালকে প্রকৃত বিশ্লেষণ করতে পারেন, ঐ চালের ফল সম্পর্কেও তাঁর থাকে ভবিষ্যৎ-দ্রষ্টার অনুভূতি। বিভিন্ন পরিস্থিতির অন্তর্নিহিত মূল নীতিটিকে তিনি উপলব্ধি করতে পারেন। তার রণ-কৌশল হয় অব্যর্থ। তিনি অন্যদের চেয়ে অনেক কম, নিতান্ত নগণ্য ভুল করেন। তিনি অনেক অতীত খেলার কথা জানেন, স্মরণে রাখেন সেই অভিজ্ঞতা - আধুনিক রণনীতির জ্ঞানও তার আছে।এরই ফলে তিনি বিজয়ী হন। হারলেও অবিস্মরণীয় খেলা খেলেন

দক্ষ দাবাড়ু হতে গেলে

তা হলে দেখা যাচ্ছে যে একজন দক্ষ দাবাড়ু হতে গেলে দাবা খেলার সাধারণ নিয়মগুলি জানলেই হবে না, সেই সঙ্গে নিচে দেখান বৈশিষ্ট্যগুলি অর্জন করতে হবে।

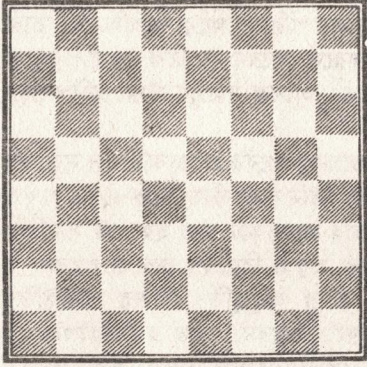
ক. তাৎক্ষণিক চাল নয়, প্রত্যেকটি চালের ভেতর দিয়ে একটা অখণ্ড পরিকল্পনায় সামগ্রিক রূপ আগে থেকেই স্থির করবার শক্তি অর্জন করতে হবে।

খ. প্রতিপক্ষের প্রত্যেকটি চালের অন্তর্নিহিত তাৎপর্য বুঝে তার গুপ্ত রণকৌশল অনুমানের শক্তি অর্জন করতে হবে।

গ. অতীতের বিখ্যাত খেলাগুলি বিশ্লেষণ করে তার থেকে পরাজিতের ভুল এবং বিজয়ীর সাফল্যের মূল সূত্রগুলি জেনে অভিজ্ঞতা বাড়াতে হবে।

ঘ. সাম্প্রতিক খেলার প্রবণতা ও রণনীতি সম্পর্কে সংবাদ রাখতে হবে।

আমরা আলোচ্য গ্রন্থে একজন অনভিজ্ঞ প্রাথমিক দাবাড়ুকে অভিজ্ঞ ও দক্ষ করে তুলতে বা তাকে ঐসব বৈশিষ্ট্য অর্জনে সাহায্য করব। বিষয়টিকে প্রাথমিকভাবে জটিল মনে হলেও দেখা যাবে, আসলে তা নয়। প্রতিমুহূর্তে পরিস্থিতি ও আক্রমণের বৈচিত্র্য, সব জটিলতাকে একটা উপভোগ্যতায় ভরিয়ে দেবে। দাবা খেলার পিছনে এই আনন্দের এতবড় যোগান আছে বলেই এ খেলা এত জনপ্রিয় হয়েছে।

একজন দাবাড়ুকে প্রথমেই দাবার ছক এবং ঘুঁটি গুলি চিনে নিতে হয়। দাবার ছকটি যেন একটি রণক্ষেত্র এবং খেলাটি হচ্ছে দুই রাজার মধ্যে যুদ্ধ। আধুনিক যুদ্ধে কোন নীতি মানা হয় না। কিন্তু দাবা খেলা অত্যন্ত সৌজন্য ও নীতিনিষ্ঠ খেলা। এজন্য রণক্ষেত্র ও রণনীতি সবটাই জেনে নিতে হবে।

ছক দাবার ছক হয় একটা বর্গাকার ক্ষেত্র। সাধারণতঃ পিসবোর্ডের ওপর ছাপান ছকের কাগজ এঁটে দেওয়া হয়। ছকটি সংরক্ষণের জন্য মাঝবরাবর ভাঁজ করবার জন্য আঠা দিয়ে কাপড় জুড়ে একটা কব্জা বানানো থাকে।

ছকটিতে আড়ে এবং লম্বায় সমান মাপের আটটি করে চৌকো ঘর থাকে। ফলে ছকে মোট ঘরের সংখ্যা দাঁড়ায় চৌষট্টিটি। এই ঘরগুলি পাশাপাশি সর্বদাই একটি সাদা একটি কালো হয়। আবার লম্বাতেও ঐ নীতিতেই রং লাগান হয়। ফলে একটি সাদা ঘরের চার বাহু জুড়ে থাকে চারটি কালো ঘর। ঠিক তেমনি একটি কালো ঘরের চার বাহু জুড়ে থাকে চারটি সাদা ঘর। প্রত্যেক রংএ ঘরের কোণাগুলি ঘর গুলি হয় সেই রংএর।

কখনও কখনও ছকটি সাদা কালোয় না হয়ে লাল-হলুদ বা কালো হলুদেও আঁকা হয়। রং যাই থাক, গাঢ় রংটিকে কালো এবং হাল্কা রংটিকেই সর্বদা সাদা ধরা হয়।

কালো

নৌকো ঘোড়া গজ মন্ত্রী রাজা গজ ঘোড়া নৌকো
বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে

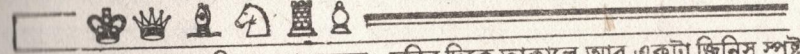
বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে বোড়ে
নৌকো ঘোড়া গজ মন্ত্রী রাজা গজ ঘোড়া নৌকো

সাদা

ঘুঁটি একটি দাবার সরঞ্জামে ছকের সঙ্গে থাকে মোট বত্রিশটি ঘুঁটি। এর ষোলটির রং থাকে সাদা, বাকি ষোলটির রং কালো। প্রতিদ্বন্দ্বী দু'জন দুই রং বেছে নেন। একজন নেন সাদা ঘুঁটি, অপরজন নেন কালো ঘুঁটি। যে কোন একটা রংয়ের ঘুঁটিগুলো চিনলেই অন্য রংটির ঘুঁটিগুলো চেনা হয়ে যায়।

প্রত্যেক খেলোয়াড়ের ঘুঁটিগুলোকে মোট দুটি দলে ভাগ করা যায়। এদের আটটিকে বলে বড়ে। আসলে এরা যেন যুদ্ধের পদাতিক বাহিনী। বড়ে ছাড়া অন্যদের বলা হয় বল। বলের সংখ্যা সাত। শেষ ঘুঁটিটি হল রাজা। তিনি পৃথক সম্মানের অধিকারী। তিনি সকলের মাঝে থেকেও স্বতন্ত্র।

বড়ের সংখ্যা থাকে আটটি। বড়ে এবং রাজাকে বাদ দিলে যে কটা ঘুঁটি আছে তাদের মধ্যে আছে দুটি করে তিনটি ঘুঁটি। ঘুঁটিগুলি হল যথাক্রমে রথ বা নৌকা, গজ এবং ঘোড়া, অবশিষ্টটি মন্ত্রী। ঘোড়াকে চিনিয়ে দেবার প্রয়োজন নেই। ওর মাথাটায় একেবারেই ঘোড়ার মুখ খোদাই করা থাকে। গজ এবং নৌকার মধ্যে পার্থক্য স্পষ্ট। গজের মাথায় একটা ছোট্ট গোল পুটুলি থাকে। তার তলাতেই ডিম্বাকার একটা পিণ্ডের এক পাশ কেটে বড়ে এবং গজের মধ্যে পার্থক্য আনা হয়।

নৌকার মাথা ছড়ান। দুর্গের মাথায় যেমন আলসের গায়ে কামান ছোঁড়ার গর্ত থাকে, এর মাথাতেও তেমনি চারটি ফাঁক যুক্ত আলসে। অবশিষ্টটিকে বলে মন্ত্রী।

ওপরে সকলের ছবি দেওয়া হয়েছে। ছবির দিকে তাকালে আর একটা জিনিস স্পষ্ট হয়ে উঠবে যে ঘুঁটিগুলোর উচ্চতাও সমান নয়। রাজা সবচেয়ে উঁচু। তার মাথাটায় মুকুটের প্রতীক। রাজার চেয়ে উঁচুতে ছোট মন্ত্রী। সবার মধ্যে উঁচুতে দ্বিতীয়। তৃতীয়স্থানে গজ। ঘোড়া এবং নৌকা প্রায় সমান। সবচেয়ে ছোট বড়ের দল।

ঘুঁটিগুলিকে নিশ্চয় এতক্ষণে সকলের ভালকরে চিনে নেওয়া হয়েছে। এবার ওদের ইংরেজী নামগুলো জেনে নেওয়া যাক। বিশ্বখ্যাত যেকোন খেলাকে জানতে গেলে ইংরেজী নাম বুঝতেই হবে। নামগুলি দাবা খেলায় আন্তর্জাতিক স্বীকৃতি পেয়েছে।

রাজাকে ওরা বলছেন কিং (King) এখানে কোন গোলমাল নেই। বোঝা যাচ্ছে শুধু ভাষান্তরের জন্যই এই নাম বদল। কিন্তু মজার কথা হচ্ছে যে ইংরাজীতে মন্ত্রী মিনিস্টার না হয়ে হয়েছেন কুইন (Queen)-রাণী। যুদ্ধ ক্ষেত্রে যে কেন রাণীকে টেনে আনা হল তা বোঝা মুস্কিল। এর চেয়েও পরিবর্তন হয়েছে গজের ক্ষেত্রে। ইংরাজীতে গজ হয়েছেন বিশপ (Bishop)। ইউরোপীয়েরা অবশ্য বিশপ ছাড়া পথ চলেন না। ওরা ধর্মের বাহিনীকে আগে পাঠান, পরে যায় সৈন্যবাহিনী। আর ইউরোপের সৈন্য বাহিনীতে হাতিই বা কোথায়?

আমাদের ঘোড়া ওদেশে গিয়ে হয়েছে বীর ঘোড়'স ওয়ার বা নাইট (Knight) আর নৌকা ওদেশে হয়েছে রুক (Rook)। কথাটার অর্থ দাঁড়কাক বা জুয়াড়ী। মনে হয় ঐ অর্থ ভেবে শব্দটা প্রযুক্ত হয়নি। আমাদের দেশের রথ পারস্যে গিয়ে হয়েছিল রুখ, তা থেকেই ইউরোপ ধ্বনিসাম্যে রুক করে নিয়েছে। ওরা বড়েকে বলেন পন্ বা বোকারাম। এ নামটা ব্যঙ্গাত্মক কিনা কে জানে! রাজ্যজয় করে রাজা আর লাখে লাখে প্রাণ দেয় পদাতিকের দল। তারা বোকারাম বৈ কি?

যা হোক এই নামগুলিও আবার সংক্ষেপে প্রতীক চিহ্ন দিয়ে বোঝান হয়। দাবা খেলার গভীরে প্রবেশ করতে গেলে এদের বাংলা এবং ইংরাজী নাম ও প্রতীক একেবারে মুখস্থ করে নেওয়া দরকার।

এদেশীয় নাম	ঘুঁটির সংখ্যা	ওদেশী নাম	ইংরাজী বানান	প্রতীক চিহ্ন
রাজা	১	কিং	King	K
মন্ত্রী	১	কুইন	Queen	Q
গজ	২	বিশপ	Bishop	B
ঘোড়া	২	নাইট	Knight	N
নৌকা	২	রুক্	Rook	R
বড়ে	৮	পন্	Pawn	P

মন্ত্রী, রাজা, ঘোড়া ওনৌকাকেআমাদের দেশে 'বল' বলা হয়।ইংরাজীতে এদের বলে পিস্ (Piece). ওরা পিস্‌কে আবার দুদলে ভাগ করেছেন। মন্ত্রী আর নৌকা হল মুখ্য বল- মেজর পিস্ (Major Piece)আর গজ ও অশ্ব হ'ল গৌন বল- (Minor Piece)পরের অধ্যায়েই আমরা এমন নাম করণের অর্থ বুঝব।

আসর পাতা

রং বেছে নেওয়া

ছক ও ঘুঁটির সঙ্গে পরিচয় সেরে এবার আমরা দাবা খেলার ছক সাজাতে বসব। এতক্ষণের আলোচনায় বেশ বোঝা গেছে যে এ খেলা চলে দুজনের মধ্যে।কে আগে চাল দেবেন তা আগেই স্থির করে নিতে হয়। একজন নেন সাদা ঘুঁটি, অপরজন নেন কালো ঘুঁটি।

পরস্পরের সম্মতিতে নিজেরাই সাদা বা কালো ঘুঁটি নিয়ে খেলা শুরু করা যায়। আবার কে সাদা কে কালো ঘুঁটি নেবে তা টস্ করেও স্থির করা যায়। এজন্য একজন দুহাতের মুঠোয় একটি সাদা ও একটি কালোঘুঁটি নিয়ে অন্য জনকে মুঠি ছুঁতে বলতে পারেন। তিনি যে রংএর ঘুঁটি ভরা মুঠি ছোঁবেন, তিনি সেই রংএর ঘুঁটি নেবেন। অন্য জন নেবেন অবশিষ্টটি। প্রতিযোগিতায় রং ঠিক করবার আলাদা নিয়ম আছে।

ছক পাতা

রং স্থির হবার পর ছক পাতা যায়। ছক যেমন তেমনভাবে পাতা যায় না। ছকটা এমনভাবে পাততে হবে যাতে ছকের সাদা ঘরওয়ালা কোনাদুটি থাকে দুই খেলায়াড়ের ডান দিকে। লক্ষ্য করলে দেখা যাবে প্রত্যেক খেলোয়াড়ের বাঁদিকেই রয়েছে ছকের কালো ঘরওয়ালা কোন। অর্থাৎ, খেলোয়াড়দের দিকের সবচেয়ে কাছের আড়াআড়ি আটটি খোপে ডান দিকে সাদা খোপ থেকে শুরু হয়ে বাঁ দিকে কালো খোপে শেষ হবে।

ঘুঁটি সাজান

ছক পাতা শেষ হলে ঘুঁটি সাজাবার পালা। দাবার সৌজন্য হল একে অন্যের ঘুঁটি সাজিয়ে দেওয়া। অবশ্য প্রতিদ্বন্দ্বীর অনুমতি নিয়ে নিজের ঘুঁটি নিজেও সাজিয়ে নেওয়া যায়। বৈঠকী খেলায় এটি প্রযোজ্য।

যা হোক, খেলোয়াড়দের সবচেয়ে কাছের আড়াআড়ি দুইসারে তার ষোলটি ঘুঁটি সাজান হয়। আড়াআড়ি দ্বিতীয় সারির আটঘরে বসে আটটি বড়ে। তাদের আড়ালে পিছনের সারে বসে রাজা এবং বলেরা।

নৌকা বসে দুই প্রান্তের দুই কোণে, স্বভাবতঃ তাদের একটি বসে সাদা ঘরে, অন্যটি কালো ঘরে। নৌকার পাশেই বসে ঘোড়া দুটি। দুই পাশে দুই ঘোড়া। দুই ঘোড়ার অবশিষ্ট দুই পাশে বসে দুটি গজ। মধ্যে দুটি ঘরে বসে রাজা ও মন্ত্রী।

রাজা মন্ত্রী বসান

রাজা মন্ত্রী বসাবার বিশিষ্ট রীতি আছে। যে রংএর মন্ত্রী, সে সেই রংএর ঘরে বসবে। অর্থাৎ সাদা মন্ত্রী বসবে সাদা ঘরে, আর কালো মন্ত্রী বসবে কালো ঘরে। রাজার বেলায় ব্যাপারটা হবে উল্টো। অর্থাৎ কালোরাজা বসবে সাদা ঘরে আর সাদারাজা বসবে কালো ঘরে।

ঘুঁটিগুলির অবস্থান গত পরিচয়

আমাদের আসর পাতা সম্পূর্ণ হয়েছে। এবার যদি চৌষট্টি ঘরের ছকের দিকে তাকাই তবে দেখব বত্রিশঘর বোঝাই আছে বত্রিশ ঘুঁটিতে। কিন্তু লক্ষ্যনীয় হল এই যে, মাঝে দুরত্ব যতই থাক, দুই রাজা লম্বালম্বি একই সারে বসেছেন, মন্ত্রীরাও তাই। অর্থাৎ, ছকের মাঝখান দিয়ে লম্বালম্বিভাবে যদি একটা রেখা টেনে ছকটাকে দুভাগ করা যায় তবে দেখব, একভাগে পড়েছে দুই রাজা, অন্যভাগে দুই মন্ত্রী। এ কারণে দাবাড়ুরা ঐ দুই ভাগের নামকরণ করেছেন, রাজার দিক আর মন্ত্রীর দিক। ইংরাজী মতে এদের বলা হয় কিং সাইড (King side) আর কুইন সাইড (Queen side)। সাদার ডান দিক এবং কালোর বাঁদিক হয় রাজার দিক- কিংস সাইড আর সাদার দলের বাঁদিক ও কালোর দলের ডান দিক হয় মন্ত্রীর দিক-কুইনস্ সাইড।

ঘুঁটি সাজান ছকের দিকে আরও ভাল করে তাকালে দেখা যাবে প্রত্যেক দলের রাজার দিকই হোক বা মন্ত্রীর দিকই হোক, প্রত্যেক দিকে একটি করে নৌকা, ঘোড়া, গজ আছে। অতএব দিক হিসাবে এদের আরও নিখুঁত পরিচয় হতে পারে। ফলে এরা নিজের জোড়ের মধ্যেও বিশিষ্ট হয়ে পড়বে। যেমন

রাজার দিকের নৌকা	মন্ত্রীর দিকের নৌকা
রাজার দিকের ঘোড়া	মন্ত্রীর দিকের ঘোড়া
রাজার দিকের গজ	মন্ত্রীর দিকের গজ।

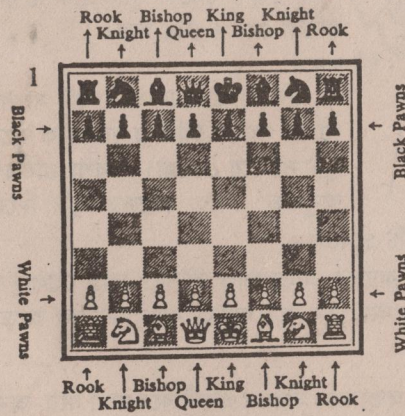
এই হিসাবে বলগুলি (মন্ত্রী বাদে) প্রত্যেকের বিশিষ্ট পরিচয় স্থির হয়ে যায়। নিচে এদের ইংরাজী নাম ও প্রতীকগুলি দেওয়া হল।

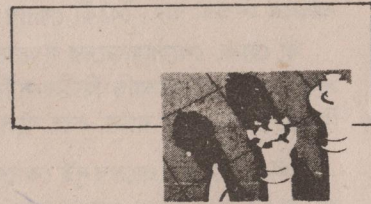
Rook Bishop King Knight
Knight Queen Bishop Rook

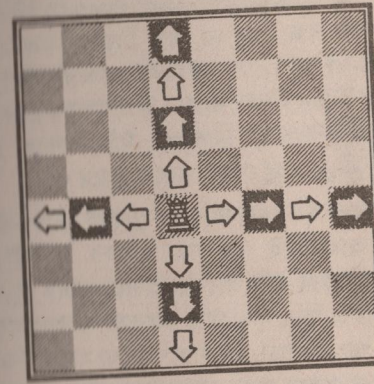
1

Black Pawns

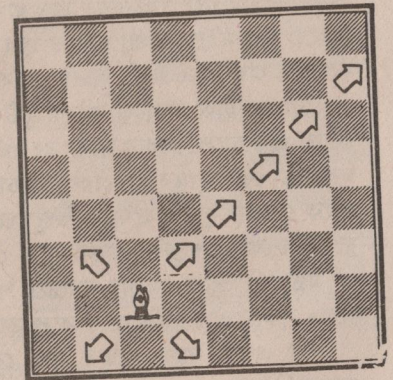
White Pawns

Rook Bishop King Knight
Knight Queen Bishop Rook

এই নাম ও চিহ্নগুলি পরে খেলা বুঝতে আমাদের বিশেষভবে সাহায্য করবে। এজন্য কষ্ট করে এগুলি একেবারে আত্মস্থ করে রাখতে হবে। বই পড়ে খেলা শিখতে গেলে এই প্রতীকচিহ্ন গুলি অবশ্যই চিনতে হবে।

কে কেমন চলে

চালের রীতি

দাবাখেলার প্রস্তুতিপর্ব প্রায় সমাপ্ত। এবারে আমাদের জানা দরকার, রাজা-মন্ত্রী থেকে বড়ে পর্যন্ত কার চাল দেবার কি নিয়ম। সবঘুঁটিএকইরকমভাবে চাল দেওয়া যায় না। তা যদি হ'ত তবেএতরকম ঘুঁটি বানাবার প্রয়োজন হ'ত না। প্রকৃতপক্ষে শুধু রূপে নয়, খেলার ক্ষেত্রে প্রত্যেক রকম ঘুঁটির এক একটা বিশিষ্টরকমের চাল দেবার রীতি আছে। এরই মধ্যে লুকিয়ে আছে দাবা খেলার আসল বৈচিত্র্য।

নৌকা (R) চৌকো ঘরের সমান্তরাল রেখা গুলিকে আড়াআড়ি বা লম্বালম্বি বাড়িয়ে দিলে যে ঘরগুলি পাওয়া যায়, ঐ ঘরগুলি বেয়ে, বাধা না পাওয়া পর্যন্ত, যতগুলি ঘর খুশী ততগুলি ঘর যেতে পারে নৌকো। বর্গক্ষেত্রগুলির (ঘরগুলির) কোণাকুণি যাবার শক্তি নৌকার নেই। কোনগুটিকে নৌকা ডিঙ্গিয়ে যেতে পারে না। তার গতিরেখার মধ্যে বিপক্ষের যে ঘুঁটি পড়বে, তাকে সে মেরে দিতে পারে আর স্বপক্ষের ঘুঁটির সে হয় নেপথ্য সহায়। অর্থাৎ ঐ ঘুঁটিকে বিপক্ষ মারলে, সেই বলটি নৌকা পরের চালে মেরে দিতে পারে। আমরা আগেই জানিয়েছি, নৌকা মুখ্য বলগুলির মধ্যে গণ্য হয়।

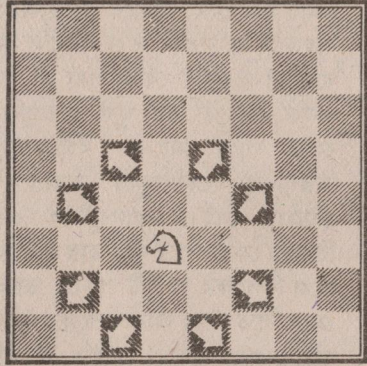
নৌকোর একটা বিশেষ চাল দেওয়া যায়। এই চালটির বর্ণনা রাজার চালের বর্ণনায় দেওয়া হবে।

গজ (B) গজের চলার ভঙ্গি চৌকো ঘরে কোণাকুণি। বাধা না পেলে যতদূর খুশি ততদূর একবারে চলতে পারে গজ। এদিক থেকে গজের শক্তি অনেকটা নৌকোর মত। প্রয়োজন মাফিক একসঙ্গে একের বেশি ঘর যেতে পারে।

লক্ষ্য করবার কথা এই যে প্রত্যেক রংএর একটি করে গজ থাকে সাদা ঘরে,

অন্যটি কালো ঘরে। সাদা গজ কখনই কালো ঘরে যেতে পারে না, কালো গজও যেতে পারেনা সাদা ঘরে। অর্থাৎ কোন গজ কখনই বত্রিশঘরের বেশি প্রভাব বিস্তারের অধিকারী নয়। অর্দ্ধেক রণক্ষেত্রে তার অধিকার নেই দেখেই তাকে গৌণ বল বলা হয়।

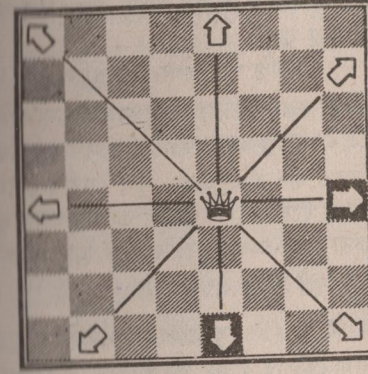
প্রথম ব্যূহ রচনার সময় গজ দুটির একটি বসে মন্ত্রীর পাশে, অন্যটি রাজার পাশে। সাদারক্ষেত্রে সাদা ঘরের গজ থাকে রাজার পাশে, মন্ত্রীর পাশে থাকে কালো গজ, কালোর বেলা উল্টে যায়। সাদা ঘরের গজ থাকে মন্ত্রীর পাশে, কালো ঘরের গজ থাকে রাজার পাশে।

মনে রাখবার কথা দুটি—১. গজ কখনই তার চলার ঘরের রং বদলাতে পারে না। ২. একসঙ্গে কত ঘর যেতে পারবে তার কোন বাঁধা বরাদ্দ নেই। কোণাকুণি গতি গজের

ঘোড়া (N) দাবা খেলায় ঘোড়ার চাল মারাত্মক। একমাত্র ঘোড়াই লাফিয়ে চলতে পারে। ঘোড়ার চার দিকে স্বপক্ষের এবং বিপক্ষের বল ঘিরে থাকলেও তার চাল বন্ধ হয় না, যদি নিয়মমাফিক যে ঘরে তার যাবার কথা সে ঘর ফাঁকা থাকে। ফাঁকা থাকার অর্থ স্বপক্ষের কোন ঘুঁটি না থাকা। বিপক্ষের ঘুঁটি থাকলে সে ঘুঁটি মেরেই ঘোড়া বসতে পারে।

বলা হয় ঘোড়ায় চলে আড়াই ঘর। এই আধখানাই ঘোড়ার চালের বৈশিষ্ট্য। নৌকার গতি পথের হিসাবে দু'ঘর গুণে ঠিক তার দুপাশের যেকোন ঘরে যেতে পারে ঘোড়া। এ কারণে দেখা যায় ঘোড়া যে কোন ঘরে বসে তার চার দিকের আটটা ঘরের ওপর প্রভাব বিস্তার করতে পারে। এই কারণে ঘোড়ার চালে খুব সহজেই, এক সঙ্গে একাধিক বল, আক্রমণের লক্ষ্য হতে পারে। অনেক সময়েই ঘোড়া দিয়ে কিস্তি দিয়ে বিপক্ষকে রাজা সরাতে বাধ্য করে, অন্য বল মেরে দেওয়া যায়। মনে রাখতে হবে একমাত্র ঘোড়ার কিস্তিতেই হয় ঘোড়া মারতে হবে নইলে রাজা সরাতে হবে। রাজা না সরিয়ে অন্য ঘুঁটি টেনে ঘোড়ার কিস্তি সামলান যায় না। (কিস্তি সম্বন্ধে পরবর্তী কিস্তি ও কিস্তিমাত অধ্যায় দেখুন)

ঘোড়ার চাল সম্পর্কে আরও দুটি কথা বলবার আছে। লক্ষ্য করলে দেখা যাবে, ঘোড়া প্রতি চালে বসবার ঘরের রং বদলায়। কালো রং থেকে পরের চালে ঘোড়া সাদা ঘর ছাড়া যেতে পারে না। তারপরের চালে আবার তাকে আসতে হয় কালো ঘরে। গজের থেকে ঘোড়ার সুবিধা এখানে কিন্তু ঘোড়ার চাল আড়াই ঘরে বাঁধা। সে এর চেয়ে কম বা বেশি যেতে পারে না। ঘোড়াকে গৌণ বল বলা হয়।

মন্ত্রী (Q) দাবা খেলার সবচেয়ে শক্তিমান বল মন্ত্রী। একারণে মন্ত্রীর অন্য নামই দাবা। সকলকে দাবিয়ে রাখে বলে তার এ নাম হয়ে থাকলেও থাকতে পারে।

মন্ত্রী একই সঙ্গে গজের মত কোণাকুণিও যেতে পারে আবার নৌকার মত সোজাসুজিও যেতে পারে। বলা যায় গজ এবং নৌকার মিলিত শক্তির অধিকারী মন্ত্রী।

গজ কোন এক ঘরে বসে কোণাকুণি চার দিকে প্রভাব বিস্তার করতে পারে। নৌকাও পারে অন্য চারদিকে। নৌকা যদি পূর্ব-পশ্চিম-উত্তর-দক্ষিণে প্রভাব ফেলে, গজ প্রভাব ফেলে ঈশান-অগ্নি-নৈঋত ও বায়ু কোণে। মন্ত্রী আট দিকেই যেতে পারে। এ কারণে মন্ত্রী শুধু মুখ্য বল নয়, রাজা বাদে সবচেয়ে বড় বল।

যোগ্য দাবাড়ুর কাছে মন্ত্রী মস্ত বড় শক্তি। অনায়াসে সে শত্রুর ব্যূহ তছনছ করে দিতে পারে। এজন্য যে কোন খেলোয়াড়ের পক্ষে মন্ত্রী হারানর অর্থ অর্ধেকের বেশি বল হারান। দুর্বল বিপক্ষ না হলে মন্ত্রী হারিয়ে জেতা যায় না।

রাজা (K) রাজাই এ খেলার কেন্দ্র বিন্দু। কিন্তু রাজার গতিবিধি রাজারই মত ভারিক্কি। তিনি মন্ত্রীর মত আট দিকেই যেতে পারেন। কিন্তু কখনই তিনি এক ঘরের বেশি নড়তে পারেন না। এই অস্বাভাবিক নিয়ম একবার মাত্র ভাঙ্গতে পারেন রাজা। একে বলে দুর্গ তৈরী। ইংরাজীতে বলে ক্যাস্‌ল করা। (নৌকা প্রসঙ্গে উক্ত)

দুর্গ তৈরী

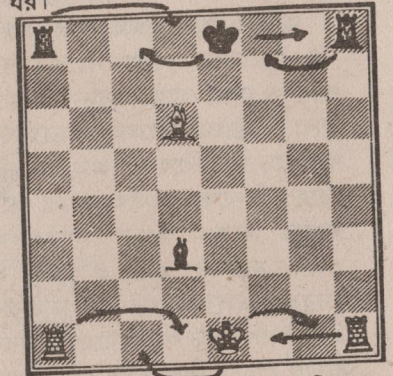
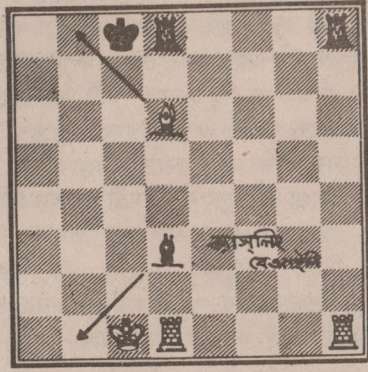
রাজাকে নিরাপদ করবার জন্য দুর্গ তৈরী করা হয়। এটা রাজা এবং নৌকার মিলিত চাল। এক চালে রাজা এবং নৌকা পরস্পরকে অতিক্রম করে একের বেশি ঘর যেতে পারে।

যদি রাজা রাজার দিকে দুর্গ করে তবে রাজা নৌকার দিকে যায় দুঘর আর নৌকা রাজার দিকে যায় দুঘর। কিন্তু মন্ত্রীর দিকে দুর্গ গড়লে রাজা ঐ নৌকার দিকে দুঘর সরলেও নৌকা রাজা দিকে সরে আসে তিন ঘর।

দাবাখেলার মুখ্য উদ্দেশ্য বিপক্ষের রাজাকে মাত করা। স্বভাবতঃই রাজার উপরে সরাসরি আক্রমণ হতে পারে। দুর্গ করে রাজাকে নিরাপদে নিয়ে যাওয়া হয় এবং প্রতিরক্ষা ব্যবস্থাকে দৃঢ় করা হয়। কিন্তু বোর্ডের কোণার দিকের ঘর অত সহজ ভেদ্য নয়। এই জন্যই অনেকেই ক্যাসলিং এর পক্ষপাতী।

আবার বলি রাজার দিকেই ক্যাসলিং করা অধিকতর নিরাপদ। স্প্যাসকি ফিশারের খেতাবী খেলায় একুশটি গেমে স্প্যাসকি মাত্র একবার আর ফিসার তিনবার মন্ত্রীর দিকে ক্যাসলিং করেন- আর সব বারই রাজার দিকের।

দুর্গ তৈরীর নিষেধ

১. দুর্গ তৈরীর জন্য যে ঘরগুলি ব্যবহার করতে হয় তা সম্পূর্ণ নিজের প্রভাবে থাকা

দরকার। যদি সেই ঘরগুলির কোনটির ওপর বিপক্ষের প্রভাব থাকে, তবে দুর্গ করা যায় না। একমাত্র নৌকা ধরা থাকলে দুর্গ তৈরী করা যায়।

২. কিস্তি পড়ে গেলে সে চালে আর দুর্গ তৈরী করা যায় না। তবে রাজাকে না সরিয়ে যদি সে কিস্তি রোধ করা যায় অর্থাৎ কিস্তির পরেও যদি রাজা এবং দুর্গ তৈরীর নৌকা অনড় হয়ে স্বস্থানে থাকে, তবে তখনও দুর্গ করা যায়। অর্থাৎ দুর্গের জন্য স্থানত্যাগেই হবে ঘুঁটি দুটির প্রথম চাল।

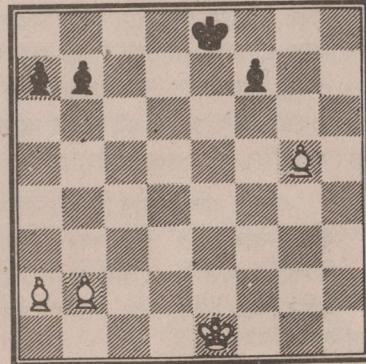
বড়ে (P) যুদ্ধক্ষেত্রের পদাতিক হচ্ছে দাবা খেলার বড়ে। পায়ে হেঁটে তার চলা। গতি তাই তার ধীর। এ কারণে বড়ে চলে একঘর করে। তবে প্রথম চালে বড়ে দুঘর মাত্র একবার যেতে পারে। এ ক্ষমতা প্রথম চালেই সীমাবদ্ধ। একবার এক ঘর চললে আর একবার সে দুঘর যেতে পারে না।

বড়ে সর্বদা সামনে যায়। অন্য কোন ঘুঁটি বা বলের মত তার ডাইনে বাঁয়ে বা পাশে যাবার অধিকার নেই। বড়ে কখনই পিছাতে পারে না।

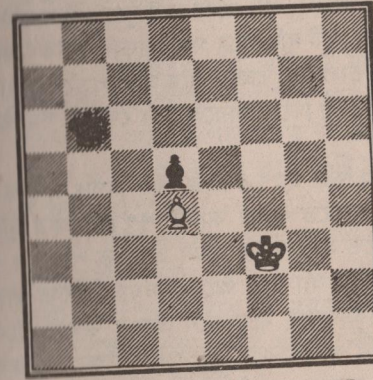
বড়ে চলে বটে সামনে কিন্তু ঘুঁটি মারে কোণাকুণি। অর্থাৎ রাজার দিকে ঘোড়ার ঘরের বড়ে সামনে পেলে নৌকো বা গজের ঘরের যে কোন ঘুঁটিকে মারতে পারে কিন্তু ঘোড়ার ঘরের ঘুঁটিকে মারতে পারে না।

বিশেষ বিধি

আমরা বড়ের প্রথম চালে দুঘর যাবার যে নিয়মের কথা বলেছি তা ভারতের নয়, ইউরোপের সংযোজন। এর ফলে খেলায় গতি বেড়েছে কিন্তু একটা বিশেষ ক্ষেত্রে সমস্যাও দেখা গেছে। যেমন ধরা যাক সাদা রাজার দিকের ঘোড়ার ঘরের সাদা বড়ে, তার দিকের পঞ্চমঘরে এগিয়ে গেছে। বিপক্ষের অর্থাৎ কালো পক্ষের রাজার দিকের গজের সারির বড়ে তখনও নড়ে নি। এবার ঐ কালো বড়ে দুঘর চাল দিল। আগের রীতিতে এক ঘর বাড়লে সাদা বড়ে কালো বড়েকে মারবার সুযোগ পেত। কিন্তু দুঘর চাল দেওয়ায় সাদা বড়ে সেই সুযোগ থেকে বঞ্চিত হল।

এ কারণেই নিয়ম করা হয়েছে — এমন পরিস্থিতিতে সাদা বড়ে ইচ্ছে করলে

ঐ কালো বড়েকে একঘর নামিয়ে এনে মারতে পারবে। কিন্তু যদি ঐ চালে এগিয়ে যাওয়া বড়েকে না মারা হয় তবে সাদা বড়ে তাকে মারার আর সুযোগ পাবে না। এমন নামিয়ে এনে মারার রীতিকে অঁ পাসাঁ বলা হয়। শব্দটা ফরাসী-en passant.

বড়ের পথ রোধ

একই সারের দুই বিপক্ষ দলের বড়ে মুখোমুখি দাঁড়িয়ে গেলে, তাদের আর নড়বার পথ থাকে না। কারণ বড়ে যায় সামানা সামনি। একেই বলে বড়ের পথরোধ।

অন্য ঘুঁটি এসে বিপক্ষের ঘুঁটি খেয়ে নিলে ঐ বড়ের পথ মুক্ত হতে পারে। অথবা যদি বিপক্ষদলের বড়ের যে কোন পাশে বিপক্ষের কোন ঘুঁটি এসে বসে তবে তাকে মেরে এই বড়ে অন্য সারে চলে যায় এবং তার পথ মুক্ত হয়।

বড়ের পদোন্নতি

কোন পক্ষের কোন বড়ে যদি এগুতে এগুতে একেবারে অষ্টম ঘরে পৌঁছাতে পারে তবে সে যে ঘরে পৌঁছায়, সেই ঘরের বলে বা যে কোন বলে পরিণত হতে পারে। ধরা যাক, সাদার দুটো নৌকাই আছে। কোন এক নৌকার অষ্টম ঘরে পৌঁছাল একটা সাদা বড়ে। এখানে তৃতীয় সাদা নৌকার আবির্ভাব হতে পারে। যেহেতু মন্ত্রী সবথেকে শক্তিশালী বল, দাবাড়ুরা বড়ের পদোন্নতি হলে মন্ত্রীই নেন। দুটো মন্ত্রী নিয়ে খেলার বহু উদাহরণ আছে। তবে মন্ত্রী নেওয়া বাধ্যতামূলক নয়। সময়বিশেষে অন্য বলও নিতে হয়।

বড়ে কখনই রাজা হতে পারে না। কারণ, রাজা না মরলে বড়ের পক্ষে রাজা হওয়া সম্ভব নয়। কিন্তু রাজা মরলেই ত' খেলা শেষ। তাই বড়ে কখনই রাজা হতে পারে না।

(এসম্পর্কে বিশদ আলোচনা শেষ পর্বের খেলা অধ্যায়ে পাওয়া যাবে।)

কার মূল্য কত ?

দাবায় ক্ষয় ক্ষতির হিসাব দরকার

দাবা খেলা আসলে রাজায় রাজায় যুদ্ধ। সাদা আর কালো রাজা সৈন্য-সামন্ত সেনাপতি সব সাজিয়ে নেমেছেন যুদ্ধে। কিন্তু যেহেতু এটা খেলা তাই দুপক্ষেই সব কিছু সমান সমান। দু'পক্ষেই রাজার সঙ্গে এক মন্ত্রী, দুটি দুটি করে গজ ঘোড়াও নৌকা আর আটটি করে পদাতিক সৈন্য। এদের নিয়ে যুদ্ধ চালাবেন রাজা। যুদ্ধে মারা পড়বে সৈন্য-সামন্ত সেনাপতি। কোন রাজা কিস্তির কাটান না দিতে পারলে হবে খেলার সমাপ্তি। সে রাজা পরাজিত হবেন।

বিপক্ষ দলকে পরাজিত করতে হলে তার শক্তি হরণ করতে হয়। অর্থাৎ এ যুদ্ধের খেলায় কাটাকাটি আছেই। আর কাটাকাটি করতে গেলে আমিই শুধু বিপক্ষের ঘুঁটি কাটতে পারব আর বিপক্ষ আমার ঘুঁটি কাটতে পারবে না, এমন ত' হতে পারে না - বিপক্ষও আমার ঘুঁটি কাটবে। এই কাটাকাটির ব্যাপারে অনেক সময় নিশ্চিত মার জেনেও ঘুঁটিকে এগিয়ে দিতে হয়। কিন্তু সবসময়েই মনে মনে হিসেব কষতে হবে কতখানি ক্ষতি স্বীকার করে বিপক্ষের কতখানি ক্ষতি করতে পেরেছি। নিজের যত কম ক্ষতি স্বীকার করে বিপক্ষের যত বেশি ক্ষতি করান যায়- দাবা খেলায় ততই জয়ের সম্ভাবনা বেশি হয়ে থাকে।

হিসাবের পদ্ধতি কি?

কিন্তু কি করে করা হবে এই হিসাব? কিভাবে ক্ষতির পরিমাণ হিসাব করা যাবে? যখন সমান বলের মধ্যে বদল হয়, তখন সহজেই হিসাব কষা যায়। একটি বড়ের বদলে দুটি বড়ে পাওয়া গেলে আমি একটি বড়ের বলে এগিয়ে থাকলাম, এ হিসাব সহজ। আমার একটি ঘোড়ার বদলে বিপক্ষের একটি ঘোড়া পাওয়া গেলে বল সমান থাকে কিন্তু দুটি ঘোড়া পেলে আমি এক ঘোড়ার বলে এগিয়ে যাই।

কাটাকাটির সময় সর্ব্বদা সম বলে কাটাকাটি হয় না। নৌকার বদলে গজ, বা গজের বদলে ঘোড়া বা মন্ত্রীও চলে যেতে পারে। এমন বিষম বিনিময়ের সময় ক্ষয় ক্ষতির হিসাব করবার জন্য দাবায় প্রত্যেক বলের এক একটি মূল্য নিরূপণ করা হয়েছে।

হিসাবের একক

যে কোন জিনিসের মূল্য নিরূপণ করতে গেলে প্রথমেই একটা একক স্থির করতে হয়। দাবা খেলায় সবচেয়ে কম শক্তির বল হল একটি বড়ে। একটি বড়ে তার সামনের মাত্র দুটি ঘরের ওপর কর্তৃত্ব করতে পারে। এই স্বল্পশক্তির বলটিকেই ধরা হয় একক। অর্থাৎ বড়ের মূল্য-এক।

বলের মূল্য

অন্য শক্তিগুলির মূল্য যথাক্রমে-

ঘোড়া	=	৩	(আরও নিখুঁতভাবে ৩.২৫)	নৌকা	=	৫
গজ	=	৩	(আরও নিখুঁতভাবে ৩.২৫)	মন্ত্রী	=	৯

রাজার মান অনিরূপেয়

লক্ষ্য করুন, রাজার কোন মূল্য ধরা হয়নি। কারণ রাজা নিজে বল নন। রাজাকে দিয়ে কিস্তি দেওয়া যায় না। দাবা খেলায় রাজা বড় সম্মানের। বাস্তবের রাজা নিজে অপরের মাথায় তলোয়ার চালাতে পারেন, নিজে মরতেও পারেন, মারতেও পারেন। দাবার রাজা বিপক্ষের রাজাকে নিজে মারেন না বা তার হাতে সরাসরি মরেনও না। রাজার আর শক্তি নেই, একথা স্বীকার করলেই যথেষ্ট। তাতেই খেলা শেষ। যেহেতু রাজা কিস্তি দেন না, এজন্যই অন্য বলের সঙ্গে একসারে বসিয়ে রাজার মান নির্দ্ধারণ করা হয় না।

বলের হিসাব সূত্র

বলেদের মধ্যে সবচেয়ে বড় বল মন্ত্রী। দাবার ছকের মাঝামাঝি জায়গায় কোথাও যদি মন্ত্রীকে বসান যায় তবে দেখা যাবে, যে কোন একটি ঘরে বসে মন্ত্রী একই সঙ্গে ২৭টি ঘরের ওপর কর্ত্তৃত্ব করতে পারে। অনুরূপভাবে নৌকা কর্ত্তৃত্ব করে ১৪টি ঘরের ওপর,গজ কর্ত্তৃত্ব করে ১৩টি ঘরের ওপর আর একটি ঘোড়া কর্ত্তৃত্ব করে মাত্র ৮ ঘরের ওপর।

এই হিসাবটা মনে রেখে আমরা বুঝতে পারি মন্ত্রীর বদলে মন্ত্রী পেলে ক্ষতি নেই, কিন্তু মন্ত্রীর বদলে একটি ঘোড়া, নৌকা বা গজ পেলে সমূহ ক্ষতি। আবার নৌকার মূল্য ৫, সে কর্ত্তৃত্ব করে ১৪ ঘরের ওপর। তাই ঘোড়া বা গজের বদলে নৌকা দেওয়ার অর্থ নিজের ক্ষতি। কিন্তু একটি নৌকার বদলে দুটি ঘোড়া বা দুটি গজ পাওয়া গেলে সে বদল করা লাভজনক।

ঘোড়া ও গজের বাস্তব মূল্য

আমাদের মূল্য তালিকায় দেখা যাচ্ছে ঘোড়া এবং গজের মূল্য সমান। তাহলে কি আমরা অনায়াসে গজের বদলে ঘোড়া বা ঘোড়ার বদলে গজ খেতে পারি? বাস্তব ক্ষেত্রে ঘোড়া মাত্র আট ঘরের ওপর কর্ত্তৃত্ব করে, কিন্তু গজ কর্ত্তৃত্ব করে মাত্র ১৩ ঘরের ওপর। কিন্তু সাদা ঘরের গজ কালো ঘরে কখনই যেতে পারেনা, কালো ঘরের গজ যেতে পারে না সাদা ঘরে আবার ঘোড়া অন্যের ওপর দিয়ে লাফিয়ে যাতায়াত করতে পারে। এ কারণে গজের সীমাবদ্ধতা ঘোড়ার নেই। তাই গজের চেয়ে ঘোড়ার বাস্তব মূল্য বেশি মনে হতে পারে কিন্তু তা নয়। অবস্থান ভেদে তাদের মূল্য পরিবর্তনশীল।

কিন্তু আবার দুটি গজের মূল্য একত্রে দুটি ঘোড়ার মূল্যের চেয়ে বেশি।

বলের মানের সংখ্যার দিকে তাকালে খুব সহজেই বোঝা যায় যে একটা গজের বদলে একটা গজ বা ঘোড়া বা তিনটে বড়ে নেওয়া যায়।

তবু ঘোড়া ও গজের বিনিময়ের সময় খেলোয়াড় মনে রাখবেন তার নিজের প্রবণতার কথা। দেখা যায় কোন খেলোয়াড় ঘোড়া নিয়ে ভাল খেলেন,কেউ বা গজের খেলায় দক্ষ। এজন্য গজ ও ঘোড়ার বিনিময়ের সময় খেলোয়াড় নিজেই নিজের কথা ভেবে সিদ্ধান্ত নেবেন।

অনেকে একটা মন্ত্রীর বদলে দুটি নৌকা মারতে দেন। মনে রাখতে হবে এতে ক্ষতি দ্বিবিধ। এতে দুটো বল যাচ্ছে। অথচমাত্র ৯ এর জন্য ৫ X২=১০একক মানের বল যেতে দেওয়া হচ্ছে। শত্রুকে ফাঁদে ফেলা ছাড়া এমন বিনিময় লাভের নয়।

ঘুঁটির অবস্থানিক গুরুত্ব

ঘুঁটির সাধারণ মূল্য সম্পর্কে এই ধারণা স্পষ্ট করবার পর, প্রথমেই যে কথা জানান দরকার, তা হ'ল, এই যে এতক্ষণ পর্যন্ত ঘুঁটির যে মানের কথা বলা হ'ল, তা সর্বদা এক থাকে না। যুদ্ধে যেমন কোন বিশেষ মুহূর্তে একজন সাধারণ সৈনিকও সেনাপতির চেয়ে গুরুত্বপূর্ণ স্থান অধিকার করতে পারে, ঠিক তেমনি পরিস্থিতি বৈগুণ্যে দাবা খেলাতেও ঘুঁটির স্থিরীকৃত মান কমে যায়। পরমশক্তিমান মন্ত্রী এমন স্থানে থাকতে পারে যেখান থেকে সে কোন দিকেই তার শক্তি বিস্তার করতে পারছে না- সে ক্ষেত্রে, সেই পরিস্থিতিতে মন্ত্রীর প্রকৃতমূল্য কমে গেছে। এর অর্থ এ নয় মন্ত্রীকে মরতে দিতে হবে। তাকে মরতে দিলে '৯' একক মানের বল হারানো হয়। অক্ষম মন্ত্রীর অর্থ ঐ মুহূর্তে তার গুরুত্ব কম। কিন্তু সুযোগ পেলে সে যে ক্ষমতা দেখাবে, সে ক্ষমতার মান ৯ই থাকবে।

ঘুঁটির মান জানবার প্রয়োজন কি?

দাবার লড়াইতে নেমে বল বদলের সময় লাভ ক্ষতির হিসাব কষতে ঘুঁটির মান সবচেয়ে বড় হিসাব। সব সময়ে লক্ষ্য রাখতে হবে বিনিময়ে লাভ কার হচ্ছে? মনে রাখতে হবে এ বিনিময়ের সময় মন্ত্রী, নৌকা এবং গজ যত বেশি রক্ষা করা যাবে, ততই মঙ্গল। কারণ, খেলা যতই শেষ হয়ে আসতে থাকে, ততই এইসব বলের দাপট বেড়ে যায়। অর্থাৎ ফাঁকা বোর্ডে এদের কর্মের পরিধি বিস্তৃত থাকে। কিন্তু বোর্ডে যত বেশি ঘুঁটি থাকে, ততই ঘোড়ার কার্যকারিতা থাকে বেশি। আবার ঘোড়া এক জায়গায় বসে অনেকগুলি ঘুঁটি ধরতে পারে। ঘোড়ার কিস্তি দিয়ে বিপক্ষকে ব্যস্ত রেখে ঘোড়া টেনে অপর পক্ষের অন্য বল মারা যায়।

বিশেষ নির্দ্দেশ

এই প্রসঙ্গে কয়েকটি বিশেষ কথা বলে নেওয়া যেতে পারে। দাবা খেলোয়াড় সর্বদাই এই সর্তগুলিমেনে নিয়ে চাল দেবেন। এ শর্তগুলি পূরণ করবার উপর ঘুঁটির তাৎক্ষণিক মূল্য বাড়ে বা কমে।

এক বিপক্ষের কোন ঘুঁটি আক্রমণ করবার আগে অবশ্য লক্ষ্য করতে হবে, কতগুলি বল ঐ বলটিকে পিছন থেকে রক্ষা করছে। যতগুলি বল ঐঘুঁটিকে পাহারা দিচ্ছে, যদি ততগুলি বল ঐ ঘরকে বিধ্বস্ত করবার জন্য প্রস্তুত থাকে, তবেই ঐ আক্রমণে লাভ হবে। এ বিষয়ে নিশ্চিত না হয়ে আক্রমণ করা উচিত নয়।

দুই ওপরের বক্তব্য থেকেই বোঝা যায় যে আক্রান্ত হোক বা না হোক, নিজের কোন অগ্রগামী ঘুঁটিকেই অরক্ষিত রাখতে নেই- তাকে কেউ আক্রমণ করলেই যাতে অন্য বল সে আক্রমণকারীকেও শেষ করে দিতে পারে, তেমন আয়োজন রাখতে হয়। রক্ষার কাজে বড়েগুলির ভূমিকা অসাধারণ হয়। দেখা যায় দুপক্ষের গজ মুখোমুখি বসে আছে বা দুই ঘোড়া বসে আছে আড়াই ঘরের ব্যবধানে। কিন্তু কেউই কাউকে আক্রমণ করছে না, কারণ দুজনকেই পিছন থেকে রক্ষা করছেএকটিবড়ে।

এতবড় রক্ষাকারী বড়েকে সবসময়েই সুরক্ষিত রাখতে হয়। অসাধারণ সুযোগ খুলে দেবার সম্ভাবনা না থাকলে বা অসুবিধা অপসারণের প্রয়োজন না হলে কেউ বড়ে খাইয়ে ভবিষ্যৎ নষ্ট করতে চান না। এজন্যই অনেক সময় এগিয়ে যাওয়া বড়ে অরক্ষিত থাকে। কিন্তু সম্ভব হলে এটাও না হওয়া উচিত।

যাই হোক, যে কোন চাল দেওয়ার আগে দেখে নিতে হবে বিপক্ষের কোন শক্তি বা সামান্য বড়েও কোথাও ওৎ পেতে বসে আছে কিনা। এমন এক সামান্য আক্রমণকারীর প্রতীক্ষাকে উপেক্ষা করায় বিশ্বখেতাবী লড়াই-এ স্প্যাসকি তাঁর জেতা খেলায় হেরে যান।

তিন যদি দেখা যায় কোন নির্দ্দিষ্ট ঘরে কোন বিশেষ বল নিরাপদ নয়, তখন তাকে সুরক্ষিতঘরে ফিরিয়ে আনাই ভাল। যদি তাকে নিরাপদে ফিরিয়ে আনা সম্ভব না হয়, তবে ঐ বল দিয়ে বিপক্ষের যেসব বল মারা সম্ভব তাদের মধ্যে সবচেয়ে বড় বলটিকে মেরে দেওয়া উচিত। তাও যদি সম্ভব না হয়, তবে দক্ষ সেনাপতির মত বিপক্ষের সামনে দ্বিতীয় ফ্রন্ট খুলতে হয়। ভঙ্গীটা এমন হবে যে, দেখ বাপু, ওঘুঁটি আমি মরতেই দিয়েছি। তুমি ওদিকে একচাল ব্যয় করলে আমিও কিন্তু ছেড়ে দিচ্ছিনা। আমি এদিকে দ্বিতীয় ফ্রন্টে তোমার সমূহ ক্ষতি করছি। এমন উপযুক্ত দ্বিতীয় ফ্রন্ট খুলতে পারলে অনেক সময় প্রতিপক্ষ ঐ ঘুঁটিকে মারের সুযোগ থাকা সত্বেও ওকে ছেড়ে দিয়ে দ্বিতীয় দিকে নজর দিতে বাধ্য হয়। এর ফলে এক মুহূর্ত আগে যে ঘুঁটির তাৎক্ষণিক মূল্য শূন্যে নেমে গেছিল, সেই ঘুঁটির মূল্য বেড়ে গেল।

সংকেত চিহ্ন

ছক পাতায় সংকেতের ইঙ্গিত আছে

'ছক পাতা' পর্বে আমরা সংকেত চিহ্নের সাধারণ পরিচয় দিয়েছি। এখানে সে বিষয়ে বিশদ আলোচনা করা হবে। এই চিহ্নগুলিকে আপাতভাবে কঠিন বলে মনে হয়। কিন্তু একটি সত্যিকারের ছক সামনে রেখে কয়েকবার মনে মনে সংকেতগুলি ভাবলেই খুব সহজে সব সংকেত মগজে ঢুকে যাবে তখন আর একে মোটেই কঠিন বলে বোধ হবে না।

আমরা ইংরাজী রীতি বলব কেন?

অনেক বইতে বাংলা ইংরাজী দু রকম রীতি একত্রে আলোচনা হয়েছে। তাতে আমাদের মনে হয় জটিলতা বাড়ে বই কমে না। এজন্য আমরা বাংলা রীতি লিখছি না। ইংরাজী রীতি শিখলে পরে আন্তর্জাতিক খেলাগুলিও সহজেই বোঝা যাবে। এ রীতি বুঝে নেওয়ার সুবিধা ব্যাপক। এজন্য ইংরাজী রীতিই আলোচনা করা হ'ল।

সাধারণ সংকেত

এই রীতিতে ঘুঁটি গুলির সংকেত কি হয়?

রাজা = K (King)
মন্ত্রী = Q (Queen)
গজ = B (Bishop)
ঘোড়া = N (Knight)
নৌকা = R (Rook)
বড়ে = P (Pawn)

মনে মনে কয়েকবার আউড়ে K, Q,B, N , R ও Pর অর্থ মনে গেঁথে নিন।

কাল্পনিক রেখা

এবার ছক পেতে তাতে ঘুঁটি সাজান। মনে মনে দুপক্ষের মাঝ বরাবর বোর্ডের ওপর একটা রেখা টানুন। ঐ কাল্পনিক রেখার দুদিকেই প্রত্যেক সারের চারটে করে ঘর আছে। অর্থাৎ প্রত্যেক ভাগে আছে মোট বত্রিশটা ঘর।

রাজার দিক, মন্ত্রীর দিক

ছবির দিকে তাকান। দেখবেন ডান দিকের ঘরগুলির মধ্যেই বসেছে দুই রাজা। এজন্য এই দিককে বলা হবে রাজার দিক বা King side. এদিকের কোন ঘর বোঝাতে তার সামনে অবশ্য K বসাতে হবে। অনুরূপভাবে অবশিষ্ট বত্রিশ ঘরের দুটি ঘরে আছে দুই পক্ষের দুই মন্ত্রী। এজন্য এদিককে বলা হয় মন্ত্রীর দিক বা ইংরাজীতে Queen side. সংক্ষেপে বলা যায় Q.এদিকের যে কোন ঘর বোঝাতে তার সামনে Q বসান হবে। (ছক পরের পাতায়)

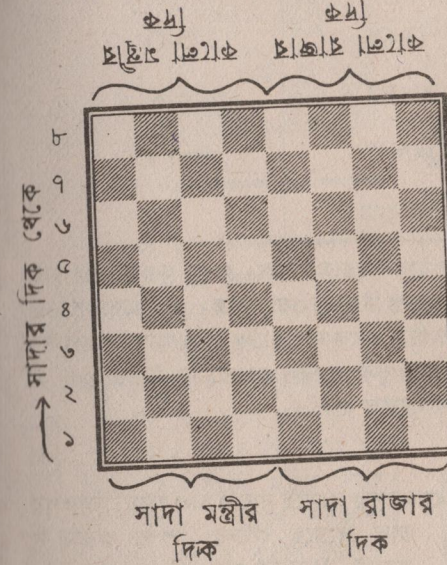
প্রতিঘুঁটির বিশেষ নাম

তাহলে যদি বলি QB তাহলে তার অর্থ কি হয়? অর্থ হয় মন্ত্রীর দিকের গজ। অনুরূপভাবে KR বলতে বুঝব, রাজার দিকের নৌকা।

এমনি করে দেখা যাচ্ছে আমরা বোর্ডে সাজান ঘুঁটিগুলির দিকে তাকালে বলের সারের আটটি ঘরকে বাম দিক থেকে পর পর আটটি নামকরণ করতে পারি।

QR	QN	QB	Q	K	KB	KN	KR

প্রতি ঘরের বিশেষ সংকেত

বোর্ডের ছকের সারের কথা ছেড়ে এবার সারির কথা ধরা যাক। ছকে যেমন প্রত্যেক সারে আটটা করে ঘর আছে, তেমনি আট ঘরের সারের সারিও আছে আটটি করে। এদের আবার সাদা কালো দু দিক থেকে নম্বর দেওয়া যায়। তাহলে ব্যাপারটা যা দাঁড়াল তা নিচের ছকে বোঝা যাবে।

তাহলে, আমরা যদি বলি ১. কালোর QB4 তাহলে বুঝব কালোর দিক থেকে গুনলে মন্ত্রীর দিকের গজের চতুর্থ সারির ঘর। যদি বলি ২. সাদার দিক থেকে KN3 তা হলে বুঝব, সাদার দিক থেকে গুণলে রাজার দিকের ঘোড়ার তৃতীয় সারির ঘর। সংকেতের সাধারণ অর্থ নিশ্চয়ই এতক্ষণে আপনার মনে গেঁথে গেছে।

সারির সংখ্যা সাদা কালোয় ভেদ হয়

আচ্ছা, আপনি কি লক্ষ্য করেছেন যে সারের দিক থেকে প্রত্যেক ঘরের নাম একই থাকে। সাদা বা কালোতে ভেদ হয় না। সাদার দিক থেকেও যে ঘর QB কালোর দিক থেকেও সে ঘর QB. সাদার দিক থেকে যে ঘর KN কালোর দিক থেকেও তাই। কিন্তু সারির নম্বর সাদার দিক থেকে যা কালোর দিক থেকে তা হয় না। যে ঘর সাদার দিক থেকে ১,তা কালোর দিক থেকে ৮,যা কালোর দিক থেকে দুই,তা সাদার দিক থেকে সাত। এ কারণে সাদার দিকের হিসাব এবং কালোর দিকের হিসাব পৃথক পৃথকভাবে রাখা হয়ে থাকে।

উদাহরণ দিয়ে বুঝে নিন

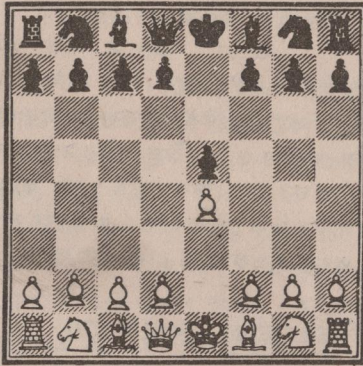
ধরা যাক, এমন এক খেলার বিবরণ, নিচের মত করে লেখা হয়েছেঃ-

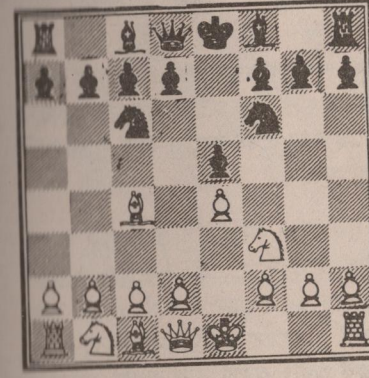
চাল	সাদার চাল	কালোর চাল
১ নং	P-K4	P-K4

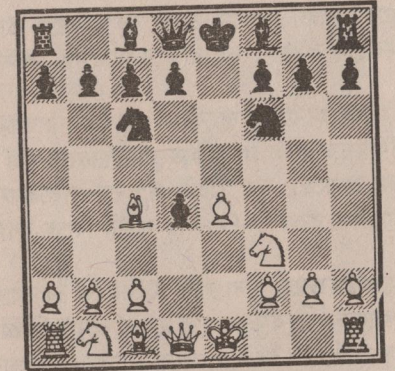
চাল	সাদার চাল	কালোর চাল
২ নং	N-KB3	N-KB3
৩ নং	B-QB4	N-QB3
৪ নং	P-Q4	PxP
৫ নং	P-K5	P-Q4
৬ নং	PxPe.p?	BxP
৭ নং	O-O	O-O
৮ নং	NxP?	NxN
৯ নং	QxN ??	BxP+!
১০ নং	Resigns.	

দশম চালে সাদা Resigns. অর্থ সে হার স্বীকার করল। লক্ষ্য করুন ৬নং চাল। ওখানে সাদার চালের সংকেতের পাশে জিজ্ঞাসা চিহ্ন দেওয়া আছে। এই জিজ্ঞাসা চিহ্ন আমাদের দেওয়া। প্রকৃত বিবরণে জিজ্ঞাসা চিহ্ন থাকে না। ঐ চিহ্ন দিয়ে আমরা আপনার মনে প্রশ্ন জাগাতে চাইছি। বিচার করে দেখুন, ঐ চাল দেওয়া কি উচিত হল? ঐ ভুল চালেই কি শেষ পর্যন্ত বিপর্যয় টেনে আনল না?

উদাহরণের চালের ব্যাখ্যা

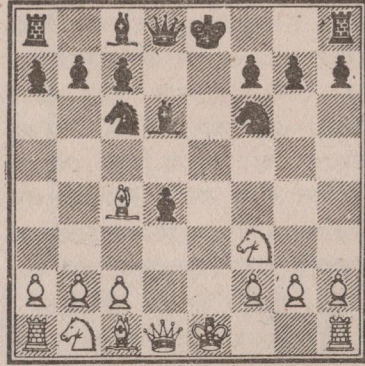
এবার চালগুলোর ব্যাখ্যা করা যাক। খেলা শুরু হয়েছে সাদার চাল দিয়ে। তারপর চাল দিয়েছে কালো। লক্ষ্য করুন দু জনেই P অর্থাৎ পন বা বড়ের চাল দিয়েছেন। দুজনেই রাজার দিকের বড়ে চালিয়েছেন। কিন্তু P-র সঙ্গে কোন চিহ্ন নেই। তা হলে কোন সারের Pকে নড়ান হ'ল? দুজনেই যার যার রাজার দিকের চতুর্থ সারির ঘরে ঠেলেছেন পন বা বড়েকে। বড়ে যায় সোজা পথে। তাই রাজার সারের চতুর্থ স্থানে কোন ঘরের বড়ে যেতে পারে না। রাজার সামনের বড়েই মাত্র ঐ ঘরে যেতে পারে। এজন্য বড়ের সামনে সার বোঝাবার চিহ্ন দেওয়া হয় না। তা হলে প্রথম চালের অর্থ দাঁড়াল, দুজনেই রাজার সামনের

*সাদা ও কালো একটি করে চাল দেবার পরের অবস্থা।

বড়েটিকে রীতি অনুসারে এক সঙ্গে দু'ঘর করে এগিয়ে দিলেন। দুটি বড়ে মুখোমুখি দাঁড়াল। কালো বড়ে Q5 এবং KB5 আর সাদা বড়ে, তার দিক থেকে Q5 এবং KB5 ঘরের ওপর ওৎ পেতে আছে।

এবার দ্বিতীয় চাল। লক্ষ্য করুন, দ্বিতীয় চাল বোঝাতে N শব্দটি ব্যবহার করা হয়েছে। আমরা আগেই বলেছি আমরা যাকে ঘোড়া বলি, ইংরাজীতে তাকে বলা হয় Knight (নাইট)। এর আদ্যক্ষর K. রাজা বা King-এর আদ্যক্ষরও K. এজন্য Knight-এর সংকেত করা হয়েছিল প্রথম ও শেষ অক্ষর দিয়ে Kt. এতে বেশী লিখতে হয়, এবং Knight-এর আদ্যক্ষর K বস্তুতঃ উচ্চারণে উহ্য। এজন্য বিবাদ মেটাতে আজকাল Ktর বদলে Knight-এর দ্বিতীয় অক্ষর N ব্যবহার করা হচ্ছে। N অর্থ বাংলায় ঘোড়া। লক্ষ্য করুন দ্বিতীয় চালে দুজনেই ঘোড়া নড়িয়েছেন। সাদা পক্ষ ডান দিকের ঘোড়া রাজার দিকের গজের ঘরের তৃতীয় সারিতে বসিয়েছেন। অনুরূপভাবে কালো পক্ষও ডান দিকের ঘোড়া তার দিকের রাজার অংশের গজের ঘরের তৃতীয় সারিতে বসিয়েছেন।

তৃতীয় চালে সাদা পক্ষ তুলেছেন বিশপ বা গজকে। তিনি ডান দিকের অর্থাৎ রাজার দিকের গজকে টেনে তুলে এনেছেন মন্ত্রীর দিকের গজের সারের চতুর্থ ঘরে। কালো পক্ষ এবার কিন্তু সাদার মত গজে হাত দেন নি। এবার তিনি মন্ত্রীর দিকের ঘোড়াকে লাফিয়ে এনে ফেললেন ঐ পক্ষের গজের সারের তৃতীয় সারিতে।

চতুর্থ চালে সাদাপক্ষ একটি বড়ে তুলেছেন। বড়েটি দেওয়া হয়েছে মন্ত্রীর ঘরের চতুর্থ ঘরে। বড়ে প্রথম চালে দুঘর যেতে পারে। সেই সুযোগ নিয়েছেন তিনি। দেখা যাচ্ছে ঐ ঘরটির ওপর, তার ঘোড়া এবং মন্ত্রী উভয়েরই দখল আছে। উল্টো দিকে কালোর দুটি ঘুঁটির আয়ত্বে আছে স্থানটি - রাজার ঘরের বড়ে এবং মন্ত্রীর দিকের ঘোড়া। এতদ্‌সত্বেও কালো কিন্তু সাদা বড়েকে ছেড়ে দিল না। সে রাজার ঘরের চতুর্থ সারির বড়ে দিয়ে,

চতুর্থ চালের শেষে উভয় পক্ষের ঘুঁটির অবস্থান দেখান হয়েছে।

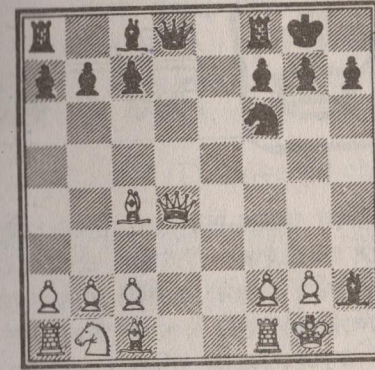
সাদা বড়েকে মেরে দিয়েছে। x সংকেত চিহ্ন দিয়ে মারা বোঝান হয়েছে। যেঘুঁটি মারে তাকে আগে এবং যাকে মারে,তাকে পরে বসাতে হয়। অষ্টম চালে দেখা যাচ্ছে NxP লেখা আছে। অর্থাৎ ঘোড়া দিয়ে বড়ে মারা হয়েছে। তাহলে বোঝা গেল, আমাদের বর্তমান খেলায় কালো বড়ে সাদা বড়েকে মেরেছে।

পঞ্চমচালে দুজনেই দুটো বড়ে চেলেছেন। সাদা পক্ষ রাজার সারের যে বড়েটি চতুর্থ ঘরে ছিল, তাকে পঞ্চম ঘরে তুলে দিয়েছেন। আর কালো পক্ষ মন্ত্রীর সামনের বড়েকে দু'ঘর এগিয়ে চতুর্থ সারিতে রেখেছেন। দেখা যাচ্ছে সাদা এবং কালো বড়ে পাশাপাশি বসে আছে।

*ষষ্ঠদান সম্পূর্ণ হওয়ার পর বোর্ডের অবস্থা

পঞ্চমচালে কালো বড়ে একত্রে দু ঘর এগিয়ে এসে সাদা বড়ের আক্রমণ এড়িয়েছে। এখানে অঁ পাসাঁ প্রয়োগ করা যায়। আমরা আগেই বলেছি অঁ পাসাঁ ঐচ্ছিক অর্থাৎ অবস্থা বুঝে ব্যবস্থা ষষ্ঠচালে সাদা অঁ পাসাঁ প্রয়োগ করায় কালো বড়ে এক ঘর নেমে এলো এবং সাদা বড়ে তাকে মেরে মন্ত্রীর ষষ্ঠ ঘরে বসল। কালো কিন্তু একে কেয়ার করল না। আমাদেরও মনে হয়েছে, সাদা অঁ পা,প্রয়োগ করে এই চালটা দিয়ে খুব লাভ করেনি। কালো, বড়ে চলে যাওয়া সহজেই হজম করে নিল। সে বিশপ বা গজ দিয়ে ঐ বড়ে মেরে দিল। গজ এল রাজার দিক থেকে। গজের রাস্তা খোলাই ছিল। দেখা যাচ্ছে তার দুই ঘোড়া এবং এক গজ মারমুখী হয়ে অবস্থান করছে। দুই রাজার সামনেই কোন আবরণ নেই। দুই রাজাই অরক্ষিত।

এই কারণে,দু'জনেই,সপ্তম চালে রাজার দুর্গ রচনা করেছেন। 'কে কেমন চলে' অধ্যায়ের রাজা সম্পর্কিত আলোচনায় দুর্গ তৈরী বা ক্যাসলিং (castling) সম্পর্কে বলা হয়েছে। দুর্গ তৈরী সম্পর্কে সংকেত হ'ল O-O বা O-O-O. রাজার দিকে ক্যাসলিং হলে O-O আর মন্ত্রীর দিকে ক্যাসলিং হলে O-O-O লেখা হয়ে থাকে।

অষ্টম চালে সাদা পক্ষ KB3 তে যে ঘোড়া ছিল তা দিয়ে Q4র বড়ে মেরে দিল। এ কাজটাও খুব ভাল হ'ল না। এ জন্যই জিজ্ঞাসা চিহ্ন বসান হয়েছে। এর বদলে কালো পক্ষ তার QB3র ঘর থেকে ঘোড়া তুলে তার দিক থেকে Q5-এর সাদা ঘোড়া মেরে দিল। অর্থাৎ এই মুহূর্তে সে পন বা বড়ের বদলে নাইট বা ঘোড়া পেয়েছে।

নবম চালে সাদা তার মন্ত্রীকে টেনে মেরে দিয়েছে কালোর ঘোড়া। তার এখন পর্যন্ত কোন লাভ হয় নি। এবার কালো তার মন্ত্রীর সারের তৃতীয় ঘরের গজ টেনে এনে

*নবম চালের পর বোর্ডের অবস্থা।

রাজার দিকের নৌকার সপ্তম ঘরে বড়ে মেরে সাদা রাজাকে কিস্তি দিল।

দশম চালে সাদা হার স্বীকার করল। কিন্তু কেন? রাজার কি যাবার জায়গা নেই? আছে। রাজা ঐ গজ মেরে দিতে পারেন। কিন্তু তারপরের চালেই কালো মন্ত্রী, সাদা মন্ত্রী মেরে দেবে। কিস্তি সেবারে না পড়লেও সাদা রাজা অসহায়। পরের চালেই মন্ত্রী মারাত্মকভাবে এগিয়ে আসবে। দু একটা চাল সে দিতে পারলেও পরাজয় অনিবার্য। এখানে বোঝা গেল আমরা কিস্তি বোঝাতে + চিহ্ন ব্যবহার করছি। কেউ কেউ ঐ চালের সংকেতের পাশে ch ও লিখে থাকেন। তাতে কিস্তি বোঝায়।

এই লিখন রীতির অসুবিধা

এই সংকেত চিহ্ন ব্যবহারের অনেকগুলি অসুবিধা আছে। তার মধ্যে প্রধান হ'ল এই যে কালো এবং সাদা পক্ষের সারি গণনা করা হয় দুই ভিন্ন রীতিতে। এর ফলে জটিলতা বেশি। বিশেষ কোন ঘর বোঝাতে রাজার দিক কি মন্ত্রীর দিক, সাদাপক্ষ কি কালো পক্ষ বলার পর বলতে হয় কোন বলের সারের কত নম্বর সারি।

আধুনিক রীতি

এত ঝামেলা এড়াতে আধুনিককালে শুধু সাদার দিক থেকে ঘর গণনা করা হয়। সাদার দিকের বাম কোন থেকে পর পর সারগুলিকে a,b,c,d,e,f,g ও h বলা হয় আর সারি গুলিকে 1,2,3,4,5,6,7, ও 8 বলা হয়। তাহলে দেখা যাচ্ছে প্রত্যেক ঘরের একটিই মাত্র সংকেত দাঁড়ায়। c5 বলতে সাদার মন্ত্রীর দিকের গজের পঞ্চম ঘর অর্থাৎ কালোর মন্ত্রীর দিকের গজের চতুর্থ ঘর, এই একটি ঘরকেই বুঝব।

*আধুনিক লিখন পদ্ধতির প্রতীক। তীর চিহ্নদিয়ে c5 ঘরটিকে বোঝান হয়েছে।

অতএব রাজা মন্ত্রীর দিক বা সাদা-কালোর পক্ষ বলবার দরকার নেই। a,b,c ব্যবহার করবার ফলে কেউ কেউ একে বীজগণিত পদ্ধতি বলে। এই পদ্ধতিতে আগের খেলাটি পরবর্তী 'বীজগানিতিক পদ্ধতি' অধ্যায়ে দেখুন।

কিস্তি ও কিস্তিমাত

কিস্তি কি?

জরাসন্ধের সঙ্গে ভীমের যুদ্ধ হয়েছিল অনেক দিন ধরে। নিয়ম মাফিক কুস্তি হ'ত সারা দিন। সন্ধ্যায় পাশাপাশি বসে গল্পও হ'ত। এটাই ছিল ভারতীয় সৌজন্য। গোপনে এসে টুক্ করে মেরে ফেলা ভারতীয় সৌজন্য বিরোধী। দাবা খেলাতেও এ সৌজন্য রক্ষা করা হয়। যদিও এ খেলার লক্ষ্য হচ্ছে বিপক্ষের রাজার নড়বার সব পথ রুদ্ধ করে তাকে হত্যা করা, তবুও সৌজন্যের খাতিরে রাজাকে আক্রমণের পরিস্থিতি গড়লেই বিপক্ষকে 'কিস্তি' বলে সতর্ক করে দিতে হয় যাতে বিপক্ষ রাজাকে সামলাতে সুযোগ পান। ইংরাজীতে একেই বলে চেক (Check)। যেন বলা হচ্ছে 'রাজা সামাল', সতর্ক হয়ে বিপক্ষ যদি রাজাকে সামলে দিতে পারেন তবে ভাল না হলে রাজা মারা যান।তাকেই বলে কিস্তিমাত। ইংরাজীতে Checkmate বা শুধু মেট বলা হয়। যিনি রাজা সামলাতে পারলেন না তিনি মাত হন। যিনি কিস্তি দেন, তিনি হন বিজয়ী।

দাবার সৌজন্যে রাজা মারা যায় না

লক্ষ্য করবার কথা বড়ে বা অন্য বল মারবার আগে সতর্ক করতে হয় না, এমন কি মন্ত্রীর বেলাতেও নয়। কিন্তু রাজা বিপক্ষের আওতায় এলেই কিস্তি বলে সতর্ক করে দিতে হয়। অন্য বল বা বড়ে বিপক্ষের কোন ঘুঁটির মারের আওতায় গেলে তাকে মারা যায়। কিন্তু রাজা যদি কিস্তি সামলাতে নাও পারেন, তবু রাজা মারা যায় না। ঐ অচল অবস্থাতেই খেলা শেষ হয়। অচল রাজার পক্ষ মাত হন। দাবার রাজা অমর। কিন্তু সময়ের খেলার এ নিয়ম মোটেই মানা হয় না। এমনকি প্রতিযোগিতায় কিস্তি বলাটাও বাধ্যতামূলক নয়।

কিস্তি থেকে রাজা রক্ষার পথ

কিস্তি দেওয়া হলে রাজাকে তিনভাবে রক্ষা করা যায়।

১. বিপক্ষের যে ঘুঁটি রাজার ওপর অস্ত্র তুলেছে অর্থাৎ কিস্তি দিয়েছে, সে ঘুঁটিকে খেয়ে ফেলে-

২. কিস্তি দেওয়া ঘুঁটি ও রাজার মধ্যে নিজের কোন ঘুঁটি টেনে এনে আড়াল করে-

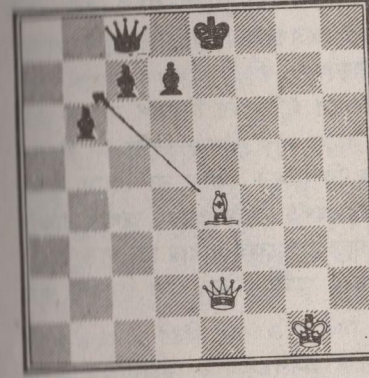
৩. রাজাকে সরিয়ে নিয়ে-

যদি ঘোড়ায় কিস্তি দেয়, তবে দ্বিতীয় পদ্ধতি কাজে লাগে না। তখন হয় ঘোড়াকে মারতে হবে, নয় রাজাকে সরাতে হবে। ঘোড়ার কিস্তি ঢাকা যায় না।

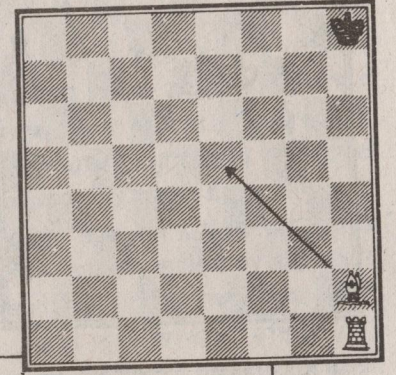
রাজা এ তিনটির কোন নীতিই যদি প্রয়োগ করতে না পারেন, তবে বুঝতে হবে রাজার রক্ষা পাবার আর পথ নেই। কিস্তি অনড়। অতএব রাজা মাত।

কিস্তি নানা রকম হয়।

(ক) সাধারণ কিস্তি। সাধারণ কিস্তির গুরুত্ব কম। এ কিস্তিতে দুপক্ষই জানেন রাজা মাত হবেন না। রাজাকে স্থানচ্যুত করে দুর্গ তৈরির সুযোগ বঞ্চিত করা বা বিপক্ষকে রাজা সামলাতে ব্যস্ত রেখে অন্য বল হরণ করাই সাধারণ কিস্তির লক্ষ্য।

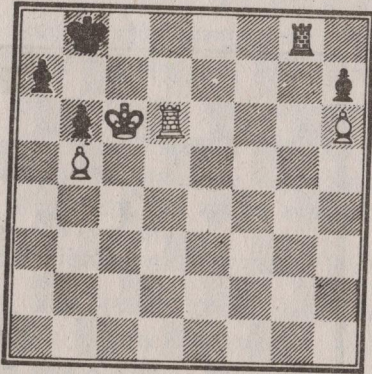
(খ) উঠ্ কিস্তি (Discovered check)

উঠ্ কিস্তিতে যে ঘুঁটি সরান হয়, সে ঘুঁটি কিস্তি দেয় না। সেই ঘুঁটি নাড়ান বা সরানর ফলে পেছনের অন্য ঘুঁটির আওতায় আসেন বিপক্ষের রাজা। পাশের ছকে দেখুন সাদার গজ সরিয়ে তীর চিহ্নিত ঘরে রাখলে কালো রাজা, সাদা মন্ত্রীর আওতায় আসছেন। কিস্তি পড়ছে। কালোকে রাজা সরাতেই হবে ফলে তার মন্ত্রী খোয়া যায়। দেখা যাচ্ছে উঠ্ কিস্তি দিয়ে বিপক্ষকে বিশেষভাবে বিব্রত করা যায়।

(গ) জোড়া কিস্তি (Double check)

একই সঙ্গে দুটি বল দুদিক থেকে রাজার ঘাড়ে অস্ত্র তুললে তাকে বলে জোড়া কিস্তি। উঠ্ কিস্তিরই রকমফের জোড়া কিস্তি। পাশের ছকে দেখুন তীর চিহ্নিত স্থানে সাদা গজ সরালে একসঙ্গে গজের এবং নৌকার কিস্তি পড়ে। জোড়া কিস্তি পড়লে রাজাকে না নড়িয়ে উপায় থাকেনা। লক্ষ্য করুন কালো রাজার বাম পাশে যদি কালো নৌকা থাকত তা হলে রাজার নড়ার জায়গা না থাকায় কালো মাত হত।

আমরা আগেই বলেছি যে কিস্তিমাত হলে খেলা শেষ হয়। মাত হওয়া রাজা পরাজিত হন। বিপক্ষ দল বিজয়ী বলে ঘোষিত হন। কিন্তু সর্বদাই যে খেলা স্পষ্ট জয় পরাজয়ে সমাপ্ত হয়, এমন নয়। কখনও খেলা অমীমাংসিতও থাকে। একেই ড্র বলা হয়। কি কি অবস্থায় খেলা অমীমাংসিত হতে পারে তার বর্ণনা নীচে দেওয়া হল।

ঘ. চালমাত (Stalemate) ইংরাজী শব্দটার অর্থ অচলাবস্থা। এর দ্বারা চালমাতের অবস্থাটা পরিষ্কার বোঝা যাবে। চালমাতের সুযোগ গ্রহণ করে সেই পক্ষই, যে পক্ষ প্রায় হারতে বসেছিল, চালমাত তারপক্ষে ভরাডুবির মুষ্ঠি যোগ। এটা অনেকটা ইচ্ছে করে মৃত্যুর মুখে ঝাঁপিয়ে পড়া।

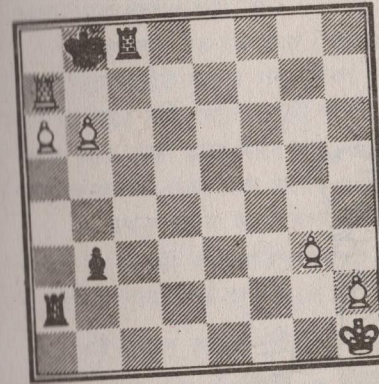
চালমাত অবস্থা সৃষ্টি করবার জন্য এমনভাবে ঘুঁটিগুলো নিয়ন্ত্রণ করতে হয়, যাতে রাজা ছাড়া আর কারো নড়বার অবস্থা থাকে না। বিপক্ষ কিস্তি না দিলেও স্বপক্ষের সম্ভাব্য চালের সবকটি ঘরই থাকে বিপক্ষের কোন না কোন ঘুঁটির আওতায়। এ অবস্থায় রাজা যে কোন ঘরে চালা অর্থই কিস্তি পড়া। অর্থাৎ রাজার চাল নেই- অন্যঘুঁটির ত' চাল ছিলই না। এই অচলাবস্থাকেই দাবায় চালমাত বলে। এতে স্বপক্ষ পরাজয়ের হাত থেকে বাঁচল। খেলা অমীমাংসিত বলে ঘোষণা করা হবে।

একটা উদাহরণ নেওয়া যাক। পাশের ছকে এমন একটা পরিস্থিতির উদ্ভব হয়েছে। এখানে সাদার দলের পরিস্থিতি আশঙ্কাজনক। তার হার প্রায় নিশ্চিত।

তার মর্যাদা রক্ষার একটিই পথ আছে, তা হল চালমাতের অবস্থা গড়ে তোলা। এজন্য তিনি এক মরিয়া চাল দিলেন। মন্ত্রী দিকের ষষ্ঠ ঘর থেকে তিনি সাদা নৌকা তুলে দিলেন অষ্টম ঘরে। ফলে কালো রাজায় কিস্তি পড়ল। কালো দলের খেলুড়ের পক্ষে কালো নৌকা টেনে ঐ বল না মারা ছাড়া পথ নেই। এর ফলে সাদা রাজার পক্ষে মন্ত্রীর ঘরে যাবার পথ বন্ধ হয়ে গেল। সবটাই আসে নৌকার আওতায়। এবার সাদা রাজার আর চাল নেই। রাজার দিকের নৌকার ঘরের বড়ে কালো বড়ের সঙ্গে মুখোমুখি আটকে আছে। মন্ত্রীর দিকে ঘোড়ার ঘরের বড়ে দুটিরও অবস্থা অনুরূপ। রাজা যে ঘোড়ার ঘরের বড়েকে মেরে সরে যাবেন তারও উপায় নেই। নৌকার ঘরের বড়ে তাকে রক্ষা করছে। আবার সাদা রাজা যে গজের সারের ষষ্ঠ ঘর থেকে পঞ্চম ঘরে আসবেন, তারও উপায় নেই। কারণ ও ঘরটা ঘোড়ার ঘরের কালো বড়ের আওতায়। অবশিষ্ট ঘোড়া ও গজের সারের দ্বিতীয় ঘর দুটি। তাও রয়েছে কালো

রাজার আওতায়। কোথায় চাল হবে সাদার রাজার? নেই, চাল দেবার জায়গা নেই। অথচ রাজার ঘাড়ে কিস্তিও নেই। এ জন্যই একে অমীমাংসিত খেলা বলা হবে- ড্র। এমন অবস্থাকেই দাবা খেলায় বলা হয় চালমাত।

অনেক সময় রাজা নিজের জালেও নিজে জড়িয়ে পড়েন। এমন জায়গায় রাজা আছেন, নিজের ঘুঁটির মধ্যেই। যে হঠাৎ কিস্তি পড়ায়, রাজার আর নড়বার জায়গা থাকল না। একে কিন্তু অচলাবস্থা বলা হবে না। তার কারণ এখানে রাজার ঘাড়ে কিস্তি রয়েছে। এখানে রাজার পরাজয় ঘটবে- কিস্তিমাত। একে ইংরাজীতে বলে স্মুদার্ড মেট, (Smothered mate) আর বাংলায় কেউ বলেন স্বচ্ছন্দ কিস্তি, কেউ বলেন রুদ্ধশ্বাস কিস্তি। নাম যাই হোক, চালমাতের সঙ্গে এর অবস্থার পার্থক্য স্পষ্ট।

ঙ. অবিরাম কিস্তি (Perpetual Check) পারপিচুয়্যাল চেকঃ অনেক সময় কোন পক্ষ হয়ত, মনে মনে পরাজয় সম্ভাবনা গণনা করছেন। বুঝছেন আগেকার ভুল চালে এমন অবস্থার সৃষ্টি হয়েছে যে বিপক্ষ দল সুযোগ পেলেই তার ব্যূহ একেবারে তচনচ করে দেবেন। কিস্তিমাত অনিবার্য। এমন অবস্থায় পরিস্থিতি তেমন থাকলে তিনিই আগ বাড়িয়ে কিস্তি দেন এবং পরপর প্রত্যেক চালে কিস্তিই দিয়ে চলেন। তিনি নিজেও জানেন যে এতে বিপক্ষের রাজা কখনই মাত হবে না। অথচ বিপক্ষকে শুধু রাজা নিয়েই বিব্রত করে রাখা যাবে। এমন অবস্থায় ঐ কিস্তি দিয়ে চলাকেই অবিরাম কিস্তি বলে। এ অবস্থায় খেলা অমীমাংসিত বা ড্র বলে ঘোষিত হয়। বুদ্ধিমান খেলোয়াড় পরাজয়ের হাত থেকে বাঁচেন আর একটু অসতর্কতায় বিপক্ষ খেলায় ড্র স্বীকার করতে বাধ্য হন।

নীচের ছকটি দেখুন। মনে করুন এবার সাদার চাল। সাদার কিন্তু একখানা নৌকা কম আছে। আর কালো পক্ষ সুযোগ পেলে নৌকা দিয়ে যে কিস্তি দেবে তা সামলান কোন ক্রমেই সাদা পক্ষের পক্ষে সম্ভব হবে না। অতএব সাদা এই পরাজয়ের মুখে খেলা অমীমাংসিত করবার পরিকল্পনা গ্রহণ করল। সে নৌকা এক ঘর ডাইনে এনে কিস্তি দিল। কালো রাজা কোণার ঘরে সরতে বাধ্য। সাদা নৌকা রাজার সামনে টেনে দেওয়া হল আবার কিস্তি। এবং এভাবে অনন্তকাল খেললেও রাজা না হবেন মাত না তিনি দিতে পারবেন অন্য চাল। একারণেই এ খেলাকে ড্র বলে ঘোষণা করা হয়।

অমীমাংসিত খেলার সর্তাবলী

স্বভাবতঃ এখানে প্রশ্ন জাগবে, আর কি কি অবস্থায় দাবা খেলা অমীমাংসিত বলে ঘোষিত হয়? আন্তর্জাতিক আইন বলে-

এক, কোন পক্ষের একই অবস্থায় ঘুরিয়ে ফিরিয়ে একই চাল তিনবার ব্যবহার করলে প্রতিপক্ষের দাবীতে খেলা অমীমাংসিত বলে ঘোষণা করা যেতে পারে।

দুই. কোন পক্ষ যদি স্বীকার করে নেন যে, অপর পক্ষকে হারান তার পক্ষে সম্ভব নয়, তবে খেলা অমীমাংসিত বলে ঘোষিত হতে পারে।

তিন. দু পক্ষের বল কাটাকাটির পর যদি বোর্ডের এমন অবস্থা হয় যে, কোনক্রমে কিস্তি দেওয়া গেলেও মাত করা সম্ভব নয়- তখন ড্র বলে ঘোষিত হতে পারে।

চার, দুপক্ষেরই যদি বড়ের চাল না হয় এবং কোন মারামারি না হয় অথচ পঞ্চাশ চাল পার হয়ে যায়, তবে সে খেলাকে অমীমাংসিত বা ড্র বলে ঘোষণা করা হয়। মনে রাখতে হবে, পঞ্চাশ দানের মধ্যে কোন পক্ষের বল মারা গেলে বা কিস্তি পড়লে আর এ নিয়ম কার্যকর হবে না।

কিস্তি, কিস্তিমাত বা ড্র সম্পর্কে আলোচনা শেষ করবার আগে আর একটি কথা জানিয়ে রাখা ভাল। অনেক সময়ই খেলা চলতে থাকলে ক্রমাগত শক্তি ক্ষয় হতে হতে দুপক্ষের রাজাই সহায়হীন হয়ে পড়েন। এ অবস্থায় অকারণ খেলা চালান অনুচিত। কোন এক পক্ষের কমপক্ষে নিচের উল্লেখমত বল না থাকলে, বিপক্ষকে পরাজিত করা সম্ভব হবে না। সে ক্ষেত্রে খেলা অমীমাংসিত বলে ঘোষণা করাই ভাল।

সর্বনিম্ন মাত শক্তিতে বিপক্ষের নিঃসঙ্গ রাজাকে মাত করা যায়, তা হ'ল

ক. রাজা এবং মন্ত্রী

খ. রাজা এবং নৌকা একখানা।

গ. রাজা এবং দুটি গজ।

ঘ. রাজা এবং একটি গজ, একটি ঘোড়া।

দাবা খেলার নিয়ম ও সৌজন্য

কেমন করে দাবার ছক সাজাতে হয় তা আমরা আগেই বর্ণনা করেছি। ছকা সাজান সম্পূর্ণ হলে খেলা শুরু করা যেতে পারে। রীতি অনুসারে সাদা ঘুঁটির পক্ষ প্রথম চাল দিয়ে খেলা শুরু করবে।

যদি বোর্ড সাজানতে ভুল থাকে

অনেক সময়ই বোর্ড সাজাতে গিয়ে ভুল হতে পারে। রাজার ঘরে মন্ত্রী বা মন্ত্রীর ঘরে রাজা,গজে ঘোড়ার স্থান বদল ইত্যাদি নানা ধরণের ভুল হয়। খেলা শুরুর আগে এজন্য খুব খুঁটিয়ে এসব দেখে নেওয়া দরকার হয়। এই পর্যবেক্ষণে ভুল ধরা পড়লে কোন অসুবিধাই ঘটে না। সংশোধন করে নিলেই হয়। তবে যদি খেলা শুরু হয়ে যাবার পর ভুল ধরা পড়ে, তবে সে খেলা পরিত্যক্ত হবে।

চাল দেওয়া

কোন পক্ষের খেলোয়াড় যখন বিধিমতে পালা এলে তার ঘুঁটি নিয়ম মেনে স্থানান্তরিত করে, তাকে চাল দেওয়া বলে। কিভাবে একটা চাল সম্পূর্ণ হয়, সে বিষয়ে কতকগুলি বিধি আছে। নীচে সেগুলি বলা হ'ল।

ক. যখন কোন খেলোয়াড় তার কোন ঘুঁটি,তার অবস্থান থেকে তুলে,কোন ফাঁকা ঘরে বসান এবং ঘুঁটি ছেড়ে দিয়ে হাত তুলে নেন, তখনই চাল সম্পূর্ণ হয়। বা-

খ. যখন কোন খেলোয়াড় তার কোন ঘুঁটি,তার কোন অবস্থান থেকে তুলে, বিপক্ষের কোন ঘুঁটি সরিয়ে, সেই স্থানে বসান এবং ঘুঁটি ছেড়ে হাত তুলে নেন, তখন চাল সম্পূর্ণ হয়। বা-

গ. ক্যাসল করবার সময় খেলোয়াড় প্রথমে রাজাকে চালাবেন পরে নৌকাকে। রাজা স্থানান্তরিত করার পর নৌকা সরিয়ে হাত তুললে তবে চাল সম্পূর্ণ হয়। কিন্তু তা না করে যদি খেলোয়াড়টি আগে নৌকা ছুঁয়ে ফেলেন এবং বিপক্ষ দাবী করে, তবে আর রাজা চালা যাবে না। ঐ দিকে ক্যাসলও করা যাবে না। বিপক্ষ দাবী না করলে অবশ্য রাজা চালা যাবে। নচেৎ নৌকা চালতে হবে ! বা-

ঘ. যখন কোন বড়ে বিপরীতদিকের শেষ ঘরে গিয়ে পৌঁছায় তখন সে সেই পক্ষের ইচ্ছানুযায়ী বলে পরিণত হয়। তখন বড়ের বদলে সেখানে ঐ বল বসাতে হয়। ঐ বল বসাবার পর হাত তুলে নিলে তবেই চাল সম্পূর্ণ হয়েছে বলে ধরা হয়।

এই প্রসঙ্গে আরও দুটি বিষয়ে বলে দেওয়া উচিত।

১. বেআইনী চাল ২. ঘুঁটি ছুঁয়ে ফেলা। চাল দিতে গিয়ে এ দুটি ত্রুটি ঘটে থাকে।

১. বেআইনী চাল

অনেক সময় ভুল ক্রমে গজকে ঘোড়ার মত বা বড়েকে গজের মত চাল দিয়ে বসা হয়। এমন কোন বিধি বহির্ভূত চাল দেওয়া হলে,ঐ চালের আগের অবস্থায় ঘুঁটিগুলি সাজিয়ে নিয়ে ঐ খেলোয়াড়কে নতুন করে বিধিসম্মত চাল দিতে বলা হবে। যদি প্রতিপক্ষ দাবী করে, তবে যে ঘুঁটিটি ভুল করে চাল দেওয়া হয়েছিল, সেই ঘুঁটিকেই বিধিসম্মতভাবে চালাতে হবে। কিন্তু যদি পরিস্থিতি এমন থাকে যে ঐ ঘুঁটি চালান সম্ভব নয়, তবে এবং একমাত্র তখনই তিনি যে কোন ঘুঁটি চালাতে পারবেন। সময়ের খেলায় এ নিয়ম মানা হয় না ।

২. ঘুঁটি ছুঁয়ে ফেলা

দু-রকম ঘুঁটি ছোঁয়া যেতে পারে।নিজের ঘুঁটি, বিপক্ষের ঘুঁটি। নিজের যে ঘুঁটি ছুঁয়ে ফেলা হবে, বিপক্ষ দাবী করলে, সেই ঘুঁটিই চালাতে হবে। বিপক্ষ দাবী না করলে অবশ্য অন্য ঘুঁটিও চালা যাবে। আবার তিনি যদি বিপক্ষের কোন ঘুঁটি ছুঁয়ে ফেলেন, তবে সেই ঘুঁটিই মারতে হবে। তবে বিধিমতে সে ঘুঁটি যদি না মারা যায় তবে অন্য ঘুঁটিও মারা যেতে পারে। নিজের একাধিক ঘুঁটি ছুঁয়ে ফেললে, প্রথম যে ঘুঁটি ছুঁয়ে ছিলেন, সেই ঘুঁটিই চালতে হবে।

মনে রাখতে হবে যার যার পালায় তাকে ঘুঁটি চালাতেই হবে। আমি চালাব না, একথা বলবার অধিকার খেলোয়াড়ের নেই।

কে সাদা নেবেন?

আমরা আগেই বলেছি, সাদার চাল দিয়ে খেলা শুরু হয়। এজন্য সকলেরই সাদা নেবার ইচ্ছে থাকে। এজন্য সাধারণতঃ টস্ করে স্থির করা হয় কে সাদা, কে কালো নেবেন। খেলোয়াড়দের যে কোন একজন একটা সাদা ও একটা কালো বড়ে নিয়ে বিপক্ষকে না দেখিয়ে দুটি দুই মুঠোয় রাখবেন। বিপক্ষ যে মুঠো ধরবেন, সেই মুঠোর ভেতরের রং তিনি নেবেন। এ নিয়ম বৈঠকী খেলায় প্রযোজ্য ।

ঘুঁটির অবস্থান

চাল দেবার আগে বা পরে ঘুঁটির অবস্থানের কয়েকটা রীতি আছে। সেই রীতিগুলি এখানে বর্ণনা করা হ'ল।

ক. কোন ঘর, খেলা শুরু হলে, কোন বিশেষ ঘুঁটির জন্য নির্দিষ্ট নয়। নিয়ম মেনে যেতে পারলে যে কোন ঘুঁটি যে কোন ঘরে যেতে পারে। একমাত্র কালো ঘরের গজ কখনই সাদা ঘরে যেতে পারে না, ঠিক তেমনি সাদা ঘরের গজ যেতে পারে না কালো ঘরে।

খ. কখনই একই ঘরে দুটি ঘুঁটি থাকতে পারে না।

গ. ঘোড়া ছাড়া অন্য কোন বল স্বপক্ষের বা বিপক্ষের কোন ঘুঁটিকে ডিঙ্গিয়ে যেতে পারে না। তার গতিপথে কোন ঘুঁটি থাকলে, তার আগেই তাকে থামতে হবে বা বিপক্ষের ঘুঁটি হলে তাকে মেরে সেখানে বসতে পারে।

ঘ.কোন পক্ষ যদি অপর পক্ষের রাজাকে কিস্তি দেয়, তবে আগে কিস্তি সামলাতে হবে। হয় রাজাকে সরাতে হবে নতুবা কিস্তির বলকে মারতে হবে নতুবা, মাঝে কোন বল এনে কিস্তির পথ অবরুদ্ধ করতে হবে। কিস্তি না রুখে অন্য চাল দেওয়া যায় না। কারণ কিস্তি আটকাতে না পারলে তো মাত !

ঙ. নিজের কোন ঘুঁটি সরালে বা নড়ালে যদি স্বতঃই কিস্তি পড়ে যায়, তবে সে চালটি বিধিসম্মত হয় না। তাকে বেআইনী চাল বলে গণ্য করতে হয়। ঘুঁটি পূর্বাবস্থায় রেখে খেলোয়াড়কে নতুন করে চাল দিতে হয়। সময়ের খেলায় এনিয়ম প্রযোজ্য নয় ।

খেলার চাল লেখা

সব সময়েই দাবা খেলায় চাল সংখ্যা ও চালের ফলে ঘুঁটির পরিবর্তন লিখে রাখা উচিত। লিখবার পদ্ধতি সম্পর্কে আগেই জানান হয়েছে। প্রতিযোগিতার সময় প্রত্যেক চাল লিখতে হয় এবং খেলায় সমাপ্তির পর তা স্বাক্ষর করে জমা দিতে হয় কর্তৃপক্ষর হাতে ।একারণে কারবন কপি করতে হয়। প্রতিযোগিতার খেলায় ফল যাই হোক, স্কোর শীট দুই প্রতিদ্বন্দ্বীকেই স্বাক্ষর করতে হয়।

দাবা খেলার সময় ও ঘড়ির ব্যবহার

দাবা খেলাটা বুদ্ধির। এজন্য দাবা খেলায় সময় বেশি লাগে। কিন্তু তাই বলে অফুরন্ত সময় কাউকেই দেওয়া হয় না। আজকালকার প্রতিযোগিতায় ঘন্টায় একটা নির্দ্দিষ্ট সংখ্যক চাল দিতে হয়। এজন্য একজাতের যুগ্ম-স্টপ ক্লক ব্যবহার করা হয়। এতে দুটি স্বতন্ত্র ঘড়ি থাকে। বিচারক সংকেত দিয়ে খেলা চালু করে দেন। সাদার চাল সম্পূর্ণ হলে, অর্থাৎ চালের ঘুঁটি থেকে হাত তুলে নেওয়ার পর নির্দিষ্ট বোতাম টিপে বিপক্ষের ঘড়ি চালু করে দিতে হয়। তখন সাদার ঘড়ি বন্ধ হয়ে কালোর ঘড়ি চলতে থাকে। কালোর চাল সম্পূর্ণ হলে ঐ একই ভাবে বোতাম টিপে কালো সাদার ঘড়ি চালু করে দেবে । প্রতিটি চালের জন্য খেলোয়াড় কতটা সময় নিচ্ছেন, তা রেকর্ড হয়ে যায়। ঘড়ির দিকে তাকালেই বোঝাযায় তিনি কতগুলো চালের জন্য কত সময় নিয়েছেন।

আগে দাবা খেলার সময়ের ধার ধারা হ'তনা। এ নিয়ে নানা গোলোযোগ দেখা দিতো সেজন্য আধুনিককালে দাবা প্রতিযোগিতায় বিশেষভাবে সময়ের গুরুত্ব দেওয়া হয়। প্রতিটি চালকে পৃথকভাবে বিচার করা হয় না। ঘন্টায় একটা নির্দ্দিষ্ট সংখ্যক চাল দিতে হয়।

সাধারণতঃ প্রথম দুঘন্টায় চল্লিশ চাল দিতে হয়। সাদা দু ঘন্টায় দেয় চল্লিশ চাল এবং কালোও তাই দেয় । তারপরে প্রত্যেক পক্ষকে ঘন্টায় কুড়ি চাল দিতে হয়। যদি কোন পক্ষ নির্দিষ্ট সময়সীমার মধ্যে নির্দিষ্ট সংখ্যক চাল দিতে না পারে তাহলে সে পরাজিত বলে গণ্য হয় ।

আরও একটি ব্যাপারে দাবা প্রতিযোগিতা সময়ের গুরুত্ব অপরিসীম। নির্দ্ধারিত দিনে এবং সময়ে বা তার এক ঘন্টার মধ্যে কোন প্রতিযোগী যদি নির্দ্দিষ্ট স্থানে উপস্থিত হতে না পারেন, তবে তাকে পরাজিত বলে ধরে নেওয়া হয়।

খেলা স্থগিত রাখা

প্রতিযোগিতায় নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে নির্দিষ্ট চাল হওয়ার পর খেলা স্থগিত থাকে। স্থগিত হওয়া আগে খেলার বোর্ডের সব ঘুঁটির অবস্থান লিখে রাখতে হয় একটা কাগজে। কে শেষ চাল দিয়ে ছিলেন এবং কার চালে আবার খেলা শুরু হবে তা লিখে রাখা হয়। কখনও এ কাগজ সিল করেও রাখা হয়। সাধারণ খেলায় অত গুরুত্ব দেবার দরকার নেই।

দাবা খেলায় সৌজন্য

দাবা খেলা বড়ই সৌজন্যের খেলা। এজন্য দাবা খেলোয়াড়কে অবশ্যই সর্বদা সৌজন্য ব্যবহার করতে হবে। নিচে আমরা এমন কতকগুলো সৌজন্যের রীতির উল্লেখ করলাম।

এক. খেলাতেই নিবিষ্ট থাকুন

যখন দাবা খেলা চলছে তখন খেলার দিকেই আপনার মন ও দৃষ্টি নিবিষ্ট রাখুন- এটাই দাবার সৌজন্য। এ সময় আপনি অন্য কোন কাগজ বা বই বা ডাইরী ইত্যাদি পড়বেন না, কারো সঙ্গে গল্প, হাসাহাসি বা কথা বলবেন না। অন্য আর এক প্রস্থ ছোট দাবা সাজিয়ে খেলাটা নিয়ে পরীক্ষা নিরীক্ষা করবেন না। সব বিষয়ে সততার সঙ্গে বিচারক বা যাকে দাবায় আরবিট্যার বলা হয়, তার নির্দেশ মেনে নেবেন।

দুই. প্রতিটি কাজ ধীর ও শান্তভাবে করুন

দাবা খেলার সময় অনেক খেলোয়াড়ই মনে মনে এক অসাধারণ উত্তেজনা বোধ করেন। বিশেষতঃ আপনার কোন কূটনৈতিক চাল যখন সফল হয় বা বিপক্ষ একটা প্রত্যাশিত ভুল করে বা আপনার পাতা ফাঁদে জড়িয়ে পড়ে, তখন আপনি নিশ্চয়ই ভেতরে ভেতরে উল্লসিত হয়ে উঠতে পারেন। এর ফলে অনেক সময় উত্তেজিত খেলোয়াড় প্রবল জোরে ঘুঁটি মারেন, যেন সত্যি সত্যি তলোয়ারের কোপ মারা হ'ল। এমন আচরণ করবেন না। ধীরভাবে বিপক্ষের ঘুঁটি তুলে আপনার ঘুঁটি বসান। নিতান্ত দার্শনিকের মত 'আসা যাওয়া ভবের খেলা' ভেবে লাভ লোকসান যেন সমান চোখে দেখেন, এমন আচরণ করুন।

আবার বলি, দাবা অতি সুসভ্য সামাজিক খেলা। ধৈর্য, বুদ্ধি, অনুশীলনই এ খেলার প্রধান কথা।

তিন. নিয়মানুবর্তী হওয়া চাই

আগেই বলেছি, দাবা সৌজন্যের প্রতিমূর্তি। তাই দাবার সমস্ত নিয়ম মেনে চলা দাবার সৌজন্যের অঙ্গ। দাবাড়ু স্বেচ্ছায় নিয়ম-লঙ্ঘন করবেন না। কখনও কোন নিয়ম ভুল করে অতিক্রম করে যাওয়া যেতে পারে, কিন্তু যে মুহূর্তে তা নজরে পড়বে, তৎক্ষণাৎ তা স্বীকার করে নেওয়া এবং সংশোধন করা দাবা সৌজন্যের অঙ্গ।

চার চাল ফেরৎ চাইবেন না

অনেকে চাল দিয়ে, চাল ফেরৎ চান এবং প্রতিপক্ষ ভদ্রতা করে অনেক সময় তা ফেরৎও দেন। কিন্তু এটা প্রকৃত পক্ষে দাবা সৌজন্য বিরোধী। আসলে এটা হয়ে দাঁড়ায় প্রতিপক্ষের সৌজন্যের ওপর অত্যাচার।

দাবা খেলা ত' একধরণেরযুদ্ধ। আর যুদ্ধজয় সর্বদাই ঘটে প্রতিপক্ষের ভুলের ফলে। তাই আপনি কোন ভুল চাল দিলে তা ফেরৎ নেবার অধিকার আপনার নেই। আগে ভাবুন, পরে চাল দিন। এতেও যদি ভুল হয় আর তা তৎক্ষণাৎ বুঝতে পারেন তবে দুটি কাজ করতে পারেন।

ক. পরাজয় স্বীকার করে নিন এবং ঐ চালটি নতুন করে দিয়ে আর একবার পরীক্ষা করে দেখুন।

খ. খাতায় চিহ্ন দিয়ে রাখুন। এ খেলাটা শেষ হতে দিন। পরে নতুন করে ঐ অবস্থায় ঘুঁটি সাজিয়ে সংশোধিত চাল দিয়ে খেলাটা পরীক্ষা করুন।

পাঁচ জয় পরাজয়কে সহজভাবে নিন

খেলায় জয়ী হলেও উল্লসিত হবেন না। পরাজিত হলেবিমর্ষও নয়। বিজয়ী পক্ষের সঙ্গে হ্যাণ্ডসেক করুন। বিজয়ী হলে পরাজিতকে বলুন, আপনার সঙ্গে খেলে খুবই আনন্দ পেলাম। আপনার খেলা খুবই ভাল হয়েছে। পরাজিত হলেও এ ধরণের কথা বলা উচিত। স্প্যাসকি যখন খেতাবী খেলায় হেরে গেলেন, তখন তিনি উঠে দাঁড়িয়ে দর্শকদের সঙ্গে হাতে তালি দিয়ে ফিশারকে অভিনন্দন জানিয়ে ছিলেন। জয় পরাজয় নয়- খেলা উপভোগের আনন্দই এখানে প্রধান। একারণে জয়ী বা পরাজিত যাই হোন, সৌজন্য বজায় রাখুন।

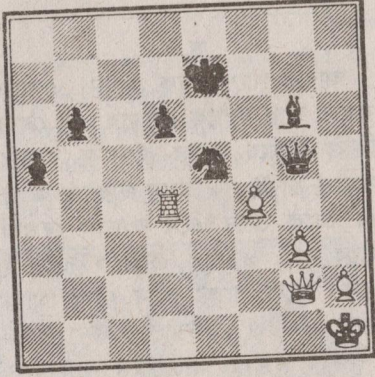
ছয়. মানসিক শক্তি হারাবেন না

দাবার সৌজন্য প্রবল মানসিক শক্তির উদ্বোধক। ভাল দাবাড়ু কখনই বিবেচনা শক্তি হারান না। নিজে ভুল বুঝেও ভেঙ্গে পড়েন না তিনি- তিনি জানেন প্রতিপক্ষ পরের মুহূর্তে আরও বড় ভুল করতে পারেন। প্রতিপক্ষ যদি ভুল নাও করে তবু মানসিক শক্তি হারান দাবা খেলার পক্ষে মারাত্মক।

সাত. সময় নিয়ে জোর করবেন না

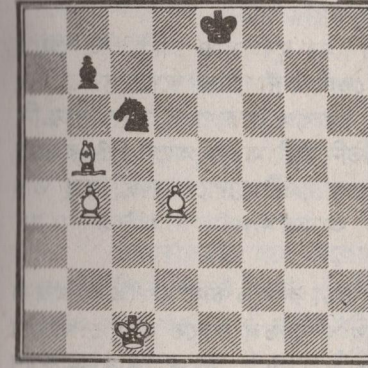
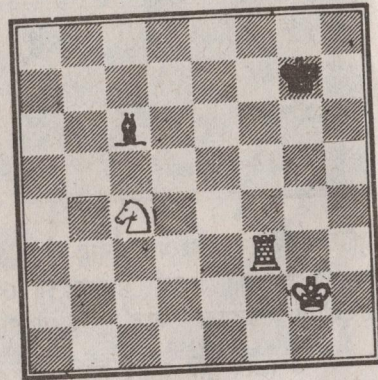
কতক্ষণ দাবা খেলা হবে, তা নিয়ে আগে থেকে প্রতিপক্ষের সঙ্গে কথা বলে রাখা ভাল। প্রতিযোগিতার খেলায় চালের সংখ্যা ও সময় মোটামুটি স্থির থাকে। কিন্তু সাধারণ খেলায় তা থাকে না। আর এ নিয়েই হয় বিরোধ। কিন্তু মনে রাখতে হবে আমাদের দেশে প্রায় কেউই পেশাদার দাবাড়ু নন। তাই অনির্দ্দিষ্ট সময় ধরে খেলা চলতে পারে না। একারণে কেউ কাজের প্রয়োজন বোধ করলে খেলা স্থগিতের নিয়মানুসারে খেলা বন্ধ রেখে, পরে কোন সময় খেলাটা সমাপ্ত করবার সূচী তৈরি করে নিতে হয়। অনিচ্ছুক প্রতিপক্ষকে জোর করা বা জোর করে পরাজয় স্বীকার করানো আদৌ দাবার সৌজন্য সম্মত নয়।

মন্ত্রী গিয়ে QB6এ বসে একই সঙ্গে কালো রাজা এবং নৌকা ধরেছে। কিস্তির দরুণ কালোকে রাজা সরাতেই হবে। অতএব পরের দানে কালোর নৌকা যাবেই।

দ্বিতীয় ক্ষেত্রে কালো ঘোড়া একই সঙ্গে ধরেছে দুই কালো নৌকাকে। তার পক্ষে যে কোন একটি নৌকা বাঁচান ছাড়া পথ নেই। সে যে কোন একটি নৌকা দ্বিতীয় নৌকার সারে টেনে নেবেন। এর ফলে ঘোড়া নৌকা মারলে তাকেও ফিরে যেতে দেওয়া হবে না। এই সুবিধাটুকু সাদা আদায় করে নিতে পারেন। সে যাই হোক, এই আক্রমণ পদ্ধতিকেই ফর্ক বলে।

এই দুই উদাহরণ থেকে ধারণা হতে পারে যে মুখ্য বল দিয়েই বুঝি বা ফর্ক হয়। না। অবস্থা বৈগুণ্যে বড়ে দিয়ে ও ফর্ক করা যায়। যে কোন-ফর্কই প্রতিপক্ষের অদূরদর্শিতার ফল। কিন্তু বড়ের ফর্ক মানে, প্রতিপক্ষের অবিমৃষ্যকারিতা। এ যেন একেবারে সাজিয়ে দেওয়া। এখানে সাদার যে চালের পরের অবস্থা দেখান হয়েছে, তার আগের চালে কালো Q2থেকে ঘোড়া তুলে এনে বসিয়েছে K4-এ। মন্ত্রী আগে থেকেই N4-এ ছিল। এবার সাদা তার B3-এর বড়ে B4-এ তুলে দিতেই কালো ঘোড়া এবং মন্ত্রীতে ফর্ক তৈরি হ'ল। কালো যাকেই বাঁচান- একটা ধরা পড়বেই।

চার. পিন (Pin)

পিনও এক ধরণের যুগ্ম আক্রমণ। একে স্কিউয়ারের ঠিক বিপরীত বলা যায়। স্কিউয়ারের সামনে থাকে মুখ্য বল, পিছনে থাকে গৌণ বল কিন্তু পিনের আক্রমণ কেন্দ্রের সামনে থাকে গৌণ বল, পিছনে মুখ্য বল। স্কিউয়ার-এ মুখ্য বল সরালে গৌণ বল মারা যায় আর পিনে গৌণবল সরালে মুখ্য বল মারা যায়।

পাশের ছকটি দেখুন। সাদা তার নৌকা টেনে কিস্তি দিয়েছিল। কালো রাজাকে একঘর তুলে কিস্তি বাঁচিয়েছে। সাদা তার ঘোড়াকে QR3 থেকে তুলেছে QB4এ সঙ্গে সঙ্গে কালো Q2 থেকে গজ তুলে QB3 তে বসিয়ে নৌকাকে ধরেছে। এবার নৌকা সরালে মারা পড়বে সাদা রাজা।কালোর একটা গজের বদলে একটা নৌকা লাভ হয়। এটাই পিন।

অনেক সময় পিনের আক্রমণ বিন্দুকে সরানই হয় না। তাকে মারতেই দেওয়া হয়। এবারে পাশের ছবিটা দেখুন। সাদা তার গজকে গজের নিজস্ব জায়গা থেকে টেনে QN5 এ রেখেছে। পরের দানে ঘোড়া মারলে কিস্তি পড়বে। কালোর ইচ্ছে ছিল ঘোড়া দিয়ে সে কোন না কোন সাদা বড়ে মেরে দেবে। কিন্তু তা আর সম্ভব হচ্ছেনা। অবশ্য তার ঘোড়া মারলে গজও যাবে। তাই পরের দানে সাদা ঘোড়া না মেড়ে বড়ে তুলে দেবে। সে সব পরের কথা। সাদা পক্ষের গজের চাল পিন সৃষ্টি করেছে।

এবার আর একটি পিন-এর উদাহরণ দেখা যাক। এই উদাহরণে কালো তার শেষ চালে তার মন্ত্রীর দিকের গজকে স্বস্থান থেকে টেনে KN5 -এ ঠেলে দিয়েছে। ধরা পড়েছে ঘোড়া। ঘোড়া তুললে মন্ত্রী। অতএব বলা যায় এখানে একটি পিন হয়েছে।

এখন সাদা কি করবে? সাধারণতঃ পিন সরান হয় না। সেই রীতি অনুসারে সাদা ঘোড়া না তুলে বসে থাকতে পারে। সে KR2 থেকে বড়ে তুলে কালো গজকেও ধরতে পারে। তখন হয় গজ ফিরে যাবে নতুবা ঘোড়া মেরে নিজেও মরবে।

সাধারণ খেলোয়াড়েরা এই খেলাই খেলবেন। কিন্তু এখানে একটি অসাধারণ খেলার সম্ভাবনা লুকিয়ে আছে।

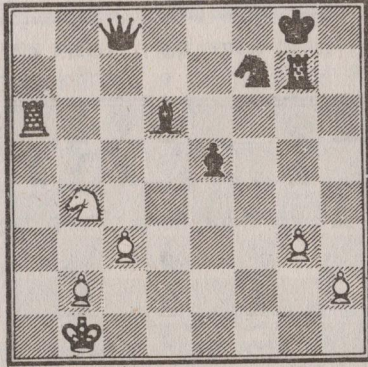
আপাতঃ দৃষ্টিতে সাদা ঘোড়া তুললে সাদার সাংঘাতিক ক্ষতি। কেন না, পরের চালেই কালো গজ মেরে দেবে মন্ত্রীকে। কালোর লক্ষ্য বিন্দু মন্ত্রী। সাদা কিন্তু তার ঘোড়াই তুলল। ঘোড়া দিয়ে কালোকে K4 এর বড়ে মেরে দিল। কালো কালবিলম্ব না করে গজ দিয়ে মেরে দিল মন্ত্রী। একটা সামান্য বড়ে হারিয়ে একটা মন্ত্রী! অসম্ভব লাভ। কিন্তু কালো বুঝলেন না, ঘোড়া তোলার সময় সাদা কত বড় পরিকল্পনা করে ফাঁদ পেতেছেন। কালো স্বেচ্ছায় ফাঁদে পা দিলেন।

এবারে সাদা তার QB4 থেকে গজ তুলে নিয়ে KB7 এর বড়ে মেরে কিস্তি দিলেন। গজকে ঘোড়া রক্ষা করছে। আবার মন্ত্রীর সামনের ঘর Q2-ও তার খবরদারীতে আছে। রাজার K2-তে উঠে আসা ছাড়া পথ নেই। এবার সাদা তার

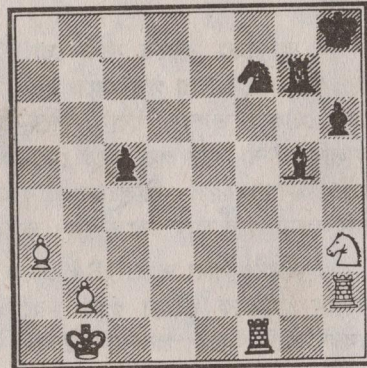
দ্বিতীয় ঘোড়া তার Q5-এ এনে দিল কিস্তি এবং কালো মাত।

তা হলে দেখা যাচ্ছে কৌশল হিসাবে পিনের দুর্বলতাও আছে। এ ক্ষেত্রে কালো যে ভুল করেছে, তা হল সাদার ঘোড়া তোলার দানটিকে যথেষ্ট গুরুত্ব দিয়ে বিচার না করে। K4 ঘরে ঘোড়ার অস্তিত্ব কত মারাত্মক হতে পারে, তা ভাবেন নি, দেখেই তাকে মত্ত হতে হয়েছে। তা ভাবলে তিনি মন্ত্রী মারার আগে Q3-র বড়ে দিয়ে ঘোড়াকে মেরে দিতেন। তাতে পরের চালে গজটি হারাতে হ'ত, কিন্তু তার মূল্য অনেক কম- অন্ততঃ মাতের বিপর্যয় টেনে আনত না।

পাঁচ. পাহারাদার হটান

ভাল খেলোয়াড় কোন বলকেই পাহারাছাড়া রাখতে চান না। এবং এজন্য প্রতিপক্ষের অনেক ভাল পরিকল্পনা ভেস্তে যায় বা বাতিল করতে হয়। দেখা যায় এক একটা বল এমন জায়গায় ঘাঁটি আগলে বসে আছে, যাতে কোন আক্রমণ চলছেনা। তাতে সমূহ ক্ষতি হচ্ছে। এমন অবস্থায় ঐ মারাত্মক ঘুঁটি না ঘাঁটিয়ে আগে তার পাহারাদার সরান উচিত।

(ক) পাশের ছকটির দিকে তাকান যাক। এখানে কালো মন্ত্রী নিজের QB1এ বসে QR3তে থাকা নৌকাকে অনায়াসে মেরে দেবার ক্ষমতা রাখে। কিন্তু নৌকাকে সাদা ঘোড়া তার QN5 এ বসে পাহারা দিচ্ছে। তাকে পাহারা দিচ্ছে বড়ে। রক্ষণ ব্যবস্থা জোরাল। কালো যদি সাদার নৌকা মারতে পারে তবে সাদা রাজা নিতান্ত শক্তিহীন হয়ে পড়বে। এ অবস্থায় কালো পাহারা হঠানোর নীতি প্রয়োগ করবে। সে Q3-র গজ দিয়ে মেরে বসবে সাদা ঘোড়া। সাদা অবশ্যই বড়ে দিয়ে ঘোড়া মারবে। মন্ত্রী এবার ঝাঁপিয়ে পড়বে তার আসল লক্ষ্যে- নৌকার ওপর।

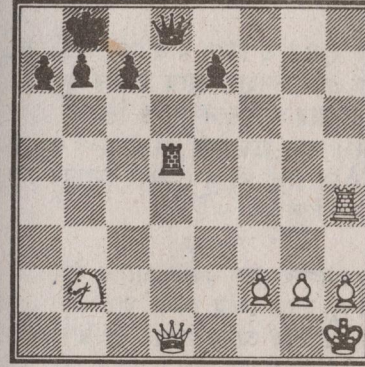
এর ফলে সাদার গেছে একটি ঘোড়া, একটি নৌকা। কালোর গেছে একটি গজ মাত্র।

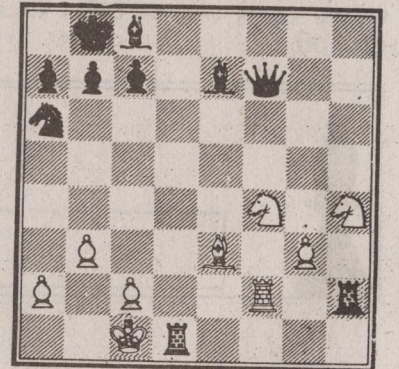
(খ) এই ছকটি ভাল করে লক্ষ্য করুন। এবারে সাদার চাল। সে ইচ্ছে করলে সাদা ঘোড়া দিয়ে কালো গজকে (তার দিকের KN4 ঘরের অবস্থিত) মেরে দিতে পারে। কিন্তু তাকে পাহারা দিচ্ছে এক ঘোড়া এবং এক বড়ে। কিন্তু বড়ের পাহারা অকেজো, কারণ ও বড়ে

তোলা যাবে না। বড়ে তুললে নৌকার কিস্তি পড়ছে। ঐ অবস্থায় আক্রমণের স্থল হবে পাহারা।

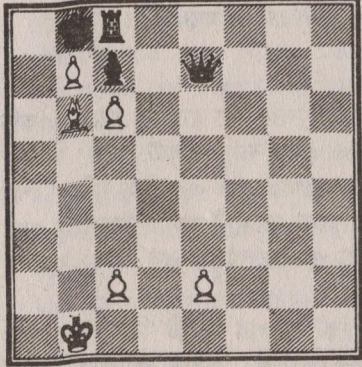
সাদা প্রথমেই নৌকা দিয়ে ঘোড়া মারবে। কালো নৌকা দিয়ে মারবে নৌকা। এবার সাদা ঘোড়া দিয়ে গজ মারবে। কালোর সমূহ বিপদ। নৌকা ঘোড়ার আওতায় এসে গেছে। নৌকা না সরালে পরের চালে নৌকা যাবে।

ঠিক মত খেললে সাদার জয় সুনিশ্চিত।

ছয়. ওভারলোডিং (Overloading)

ওভারলোডিং হলে যেকোন মজবুত গাড়িও ভারসাম্য হারাতে পারে। একটি করতে গিয়ে অন্যটি করতে পারে না। দাবাতেও এমন ব্যাপার ঘটে থাকে। অনেক সময় দেখা যায় কোন একটি ঘুঁটি বিশেষ এক জায়গায় বসে একাধিক ঘুঁটিকে রক্ষা করছে। এমন সময় ঐ একটি ঘুঁটিকে হটাতে পারলে, সব ঘুঁটিগুলোই রক্ষণহীন হয়। তার তখন ত্রাহি ত্রাহি ডাক ওঠে। এসবটাই ওভারলোডিং-এর ফল। কখনই ওভারলোডিং ভাল না।

(ক) পাশের ছকটি নিশ্চয়ই খেলার শেষ পর্বের। এখন কালোর অবস্থা কাহিল। এক সময় সে ক্যাসলিং করে নৌকা বের করে এনেছে। এখন মন্ত্রী যেমন রাজাকে রক্ষা করছে, তেমনি রক্ষা করছে নৌকাকে। এবার সাদার চাল। সে মেরে দিল নৌকা। নিরুপায় কালো মন্ত্রী দিয়ে সাদার মন্ত্রী মারল। কিন্তু তার পরের চালে সাদা নৌকা টেনে দিল কিস্তি। অসহায় রাজার নড়বার জায়গা নেই। সাদাকে বাধ্য হয়ে মন্ত্রী টেনে নামিয়ে আড়ালে দিতে হবে। কিন্তু নৌকা যে মন্ত্রীকে মেরেই কিস্তি দেবে। রাজা মাত।

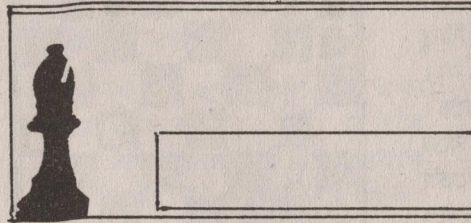
(খ) পাশের ছকটি সাদার চাল শেষ হবার পরের অবস্থা। এবার চাল দেবে কালো। কালো,সাদার KB4 এ বসে থাকা ঘোড়া লক্ষ্য করছে। কিন্তু মন্ত্রী দিয়ে তাকে মারা যাবে না। ঘোড়াকে রক্ষা করছে গজ এবং বড়ে। কিন্তু বড়ে ওভারলোডিং হয়েছে। বড়ে একই সঙ্গে দু ঘোড়ার প্রতিরক্ষাতেই ব্যস্ত। তাই কালো প্রথমেই নৌকা মেরে দিল। সাদা তার গজ দিয়ে মেরে দিল কালো নৌকা। এবার কিন্তু ঘোড়ার

প্রতিরক্ষায় রয়ে গেল এক বড়ে। কালো মন্ত্রীর পাশের গজ টেনে এনে মেরে দিল KR4 এর ঘোড়া।পরের দানে বড়ে মেরে দিল গজকে। এবার মন্ত্রী KB4 এর ঘোড়া মেরে দিল কিস্তি। রাজা নিশ্চয়ই কোণার দিকে সরবে। মন্ত্রী বড়েটিকে মেরে রাজার দিকটি পারিস্কার করে রাখবে। ওভারলোডিং না হলে সাদার এত ক্ষতি হত না।

সাত ডিকয় (Decoy)

প্রতিপক্ষকে নিজের কবর খুঁড়তে প্ররোচিত করার নাম ডিকয়। সুপরিকল্পনা ছাড়া ডিকয় করা যায় না। নিচে ডিকয়ের উদাহরণ দেওয়া হ'ল। পাশের ছকটি ভাল করে দেখুন। সাদার আছে চার বড়ে আর এক গজ। কালোর আছে এক নৌকা, মন্ত্রী এবং সবেধন নীলমণি এক বড়ে। তাহলেও কালোর অবস্থা ভাল। সাদার চাল এবার। সে অবশ্য বড়ে দিয়ে নৌকা মেরে মন্ত্রী নিতে পারে, কিস্তি ও পড়ে। কিন্তু তাতে কি লাভ ? সঙ্গে সঙ্গেত' রাজাই সে মন্ত্রীকে মেরে দেবে।

সাদা অনেক ভেবে ডিকয় করল। সে তার গজকে QR7 এ টেনে রাজাকে কিস্তি দিল। কালো অবস্থায় অবশ্যই মুর্খ ভাববে সাদাকে। কে এমন অসহায় ভাবে রাজার মুখে ঠেলে দেয় গজকে! সে রাজা দিয়ে গজ মেরে দিল, অবশ্য তার অন্যকোন চালও ছিল না। সাদা এর অপেক্ষাতেই ছিল। সে বড়ে দিয়ে মারল নৌকা। বড়ে হয়ে গেল ঘোড়া এবং সঙ্গে সঙ্গে হল কিস্তি। ঘোড়ার কিস্তিতে রাজা সরাতেই হবে। সে রাজা সরাল। এবার ঘোড়ার কোপে গেল মন্ত্রী। আসলে বড়ের পদোন্নতিতে একটা ফর্ক হয়েছিল।

আট. গতি বাড়ান (Tempo)

টেম্পো দাবার ক্ষেত্রে সময়ের একক। একটা টেম্পো মানে একটা চালের সমান। যে কাজটি করতে তিন চাল লাগার কথা সেটা যদি দু চালে সেরে ফেলা যায় তবে একটা টেম্পো লাভ হয়। এতে খেলার আকর্ষণ বাড়ে এবং প্রতিপক্ষ অনেক সময়ই এর দ্বারা বিভ্রান্ত হন। প্রতিপক্ষকে নিজের বাঞ্ছিত লক্ষ্যের দিকে ঠেলে নিয়ে যাওয়া যায়।

পাশের ছক দেখুন। এখন সাদার চাল। তার অবস্থা মোটেই ভাল নয়। তার দুটি বড়ে বেশী থাকলেও কালোর একটি গজ বেশী। মনে হয় সাদার হার হবেই।

যদি সাদার মন্ত্রী কোন ভাবে QR7 ঘরে আসতে পারে তাহলে কালো মাত হবে। দেখুন কিভাবে কালো মাত হয়। সাদা তার নৌকা ঠেলে দিল কালোর নৌকার ঘরে। তার দিক থেকে QR8 এ কিস্তি।

কি মুর্খ সাদা! নৌকাতো সহায়হীন। কে রক্ষা করবে তাকে ? সাদার নৌকা রাজাই উড়িয়ে দিলেন। সাদা দ্বিতীয় নৌকা QN1 থেকে QR1 এ টেনে আবার কিস্তি দিলেন। এ কিস্তির কি-ই বা মূল্য! কালো রাজা সরে গেলেন এক ঘর QN1 ঘরে। সাদা তার নৌকা আবার QR8 ঘরে ঠেলে কিস্তি দিলেন। রাজা আবার মেরে দিলেন নৌকা।

সবাই ভাবছেন সাদা কি মূর্খ, কি মুর্খ। এই শেষ অবস্থায় এমনি করে পরপর দুটি নৌকা কেউ অকারণে দেয়! সাদা কিন্তু নির্বিকার। সে এবার তার মন্ত্রী QR1 এ টেনে কিস্তি দিলেন। কালো রাজা আবার তার QN1 ঘরে সরে গেলেন। এবার সাদা তার মন্ত্রী টেনে নিয়ে বসালেন তাঁর QR7 এ। কিস্তি এবং কালো মাত। তার সরার জায়গা নেই। কালো অভাবিতভাবে মাত হ'ল।

সূচনা পর্বের খেলা

প্রস্তুতি পর্বের বিস্তৃতি

তাস বা পাশার চেয়ে দাবা পৃথক এ কারণে যে দাবা খেলায় ভাগ্যের কিছু নেই- সবটাই বুদ্ধির এবং বুদ্ধি বিপর্যয়ের। তাস বাটার পর আপনার হাতে কি পড়ল, তার ওপর আপনার খেলা অনেকটাই নির্ভর করে। পাশা খেলায় প্রায় সবটাই ছক্কা পড়ার ওপর। দাবায় আপনি কি চাল দিয়েছেন, কেমন প্রতিরক্ষা ব্যবস্থা করেছেন, কতখানি আক্রমণাত্মক ভূমিকা নিয়েছেন- এরই ওপর নির্ভর করে জয়-পরাজয়। এ কারণে দাবা খেলায় গুরুত্ব দিতে হবে প্রতিটি চালকে। এজন্য দাবার মানসিক প্রস্তুতি শুরু হয়ে যায় বোর্ডে ঘুঁটি সাজান থেকেই।

এখানে একটা প্রশ্নের অবতারনা করা যেতে পারে। তা হ'ল এই যে, দাবা খেলার প্রথম পর্ব বলতে কতগুলি চালকে ধরা হবে? একপক্ষ, নিতান্ত আনাড়ী না হলে খুব অল্প চালে- দশ বারো চালে খেলা শেষ হয় না। দুপক্ষ মোটামুটি খেলা জানলেও ত্রিশ-পঁয়ত্রিশ চাল লাগে। বিশ্বের খেতাবী খেলাতে স্প্যাসকি-ফিশারের বেশির ভাগ লড়াইতে লেগেছে চল্লিশ চালেরও বেশি। ওদের ত্রয়োদশ খেলায় প্রত্যেকের লেগেছিল ৭৪টি চাল। কারপভ - করশনয়ের খেলা শেষ হতে লেগেছিল একশ বাইশ চাল।

এখন, এ সব ব্যতিক্রমী খেলার কথা ছেড়ে দিলে কমবেশি ত্রিশ চল্লিশ চালে খেলা শেষ হয়ে থাকে। এই হিসেবের দিকে তাকিয়ে আমরা প্রথম বারোটি চালকে প্রাথমিক প্রস্তুতির পর্ব বলতে পারি।

প্রস্তুতি পর্বের লক্ষ্য

প্রস্তুতি পর্বের লক্ষ্য আক্রমণ নয় আক্রমণের জন্য নিজেকে প্রস্তুত করা। শুধু আক্রমণের জন্য প্রস্তুত হলেই হয় না আক্রমণ প্রতিহত করবার প্রস্তুতিও এরই সঙ্গে জড়িত। খুব স্বল্প কথাতে বললে, প্রায় প্রত্যেক বিশিষ্ট খেলোয়াড়ই প্রস্তুতি পর্বে বলগুলিকে একদিকে যেমন আক্রমণের জন্য প্রস্তুত করেন ঠিক তেমনি রাজাকে করেন সুরক্ষিত। এ কারণেই সুযোগ মত তারা ক্যাসলিং করে রাজাকে দুর্গে দুর্ভেদ্য করে রাখেন।

সে যাই হোক, খেলা শুরুর মুহূর্তের বোর্ডের দিকে তাকালে একটা জিনিস বুঝবেন যে, সামনের বড়ের সার না সরালে অন্য কোন বল বের করা সম্ভব নয়- ব্যতিক্রম ঘোড়া দুটি। ওরা আড়াই চালে বড়ে ডিঙ্গিয়ে বেরিয়ে আসতে পারে। তা হলে দেখা যাচ্ছে, ঘোড়া ছাড়া অন্য বলকে ব্যবহার করতে গেলে বড়ের সারি আমাদের কাছে বাধা। যুদ্ধে সৈন্য সমাবেশ করতে গেলে শক্তিমানের দলকে এগিয়ে আনতে হবে। এজন্য অনেকেই প্রথমে বড়ের চাল দিয়ে থাকেন।

প্রত্যেক বড়ে স্বঘর থেকে প্রথম চালে একত্রে একবার মাত্র দুঘর এগিয়ে আসতে পারে। এ সুযোগ ছাড়া উচিত নয়। এজন্য অনেকেই খেলার প্রথমে বড়ের দু ঘরের চাল দেন।

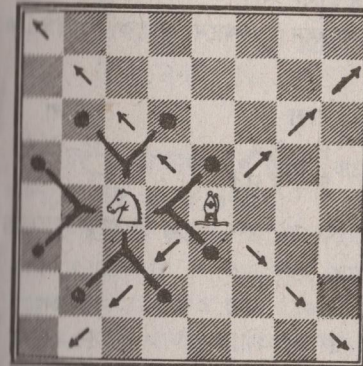
কিন্তু কোন বড়ে নড়াবেন আগে? দাবার দীর্ঘকালের অভিজ্ঞতা থেকে বোঝা গেছে যে, কেন্দ্রের দুটি বড়ের যে কোনটি কে দুঘর এগিয়ে দেওয়া সুবিধাজনক। অর্থাৎ রাজা বা মন্ত্রীর সামনের বড়ে এসে বসবে K4 বা Q4 ঘরে। বড়েকে একত্রে দুঘর এগিয়ে দেবার এ সুযোগ ছাড়া কখনই উচিত নয়।

বড়ের পরেই হাত দেওয়া উচিত ঘোড়ায়। ঘোড়া দুটি আড়াই চালে এগিয়ে আসতে পারে অনেকটা। কিন্তু ঘোড়াকে কোথায় বসাব? রাজা বা মন্ত্রীর দিকের ঘোড়া এসে বসতে পারে R3 বা B3 এ। কিন্তু কোথায় বসান হবে ঘোড়া?

এখানে দাবার একটা বিশেষ যুদ্ধনীতির কথা বলে নেওয়া যাক। দাবার বোর্ডের সঙ্গে যুদ্ধক্ষেত্রের তুলনা করা যায়। যুদ্ধক্ষেত্রের কেন্দ্রীয় অংশ যার নিয়ন্ত্রণে থাকে, তারই যুদ্ধ জয়ের সুযোগ থাকে বেশি। মনে রাখবেন, সুযোগ থাকা অর্থই যুদ্ধজয় নয়। সুযোগ থাকা অর্থ সম্ভাবনা থাকা। এজন্য দাবার বোর্ডে K4/5 এবং Q4/5 ঘর চারটি সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ। এর পরেই গুরুত্ব পায় ঐ চার ঘরকে ঘিরে থাকা দশটি ঘর। মোট এই চোদ্দটি ঘরের যত বেশি যার দখলে তার সুযোগ তত বেশি।

আবার দখলে থাকা অর্থ সব সময়েই সেখানে ঘুঁটি বসিয়ে রাখা নয়। দখলে রাখা অর্থ, নিয়ন্ত্রণে রাখা। এই কারণেই ঘোড়া বের করে R3তে রাখা মোটেই বাঞ্ছনীয় নয়। ভাবলেই কারণটা বুঝবেন। আমরা আগেই জেনেছি একটা ঘোড়া উপযুক্ত স্থানে বসলে, আটটা ঘরের ওপর নজর দারী করতে পারে। কিন্তু R3তে ঘোড়া বসালে তার ডান বা বাঁ দিকের যে কোন এক দিকের চারঘর নিয়ন্ত্রণের প্রশ্নই ওঠে না। কারণ সে দিকে বোর্ডের অংশ নেই। এই কারণে ঘোড়া বের করে এনে KB3 বা QB3তেই রাখা মঙ্গলজনক।

আগে ঘোড়া না আগে গজ?

অনেক দিন থেকেই দাবাড়ুরা এই প্রশ্নে দ্বিধা বিভক্ত ছিলেন। একদল মনে করেন ঘোড়ার চেয়েও গজের ক্ষমতা অনেক বেশি। গজ ঘোড়ার চেয়ে অনেক বেশি ঘরের ওপর নিয়ন্ত্রণ রাখতে পারে। আর প্রথম দিকে প্রতিপক্ষ থাকে দূরে দূরে। অতএব ঘোড়া না এনে প্রথমে গজ আনা ভাল।

কিন্তু এর বিরুদ্ধবাদীদের বক্তব্য হ'ল, গজ স্বচ্ছন্দ নয়, ঘোড়া স্বচ্ছন্দ। গজ বের করতে গেলে আগে বড়ে সরাতে হবে, তবে গজ বের করা যাবে নচেৎ গজ বের করা যায় না। এজন্য

আধুনিক মত হ'ল ঘোড়াকেই আগে বের করুন।

রাজাকে সংরক্ষিত করা ও পথ পরিষ্কার করা।

আমরা আগেই বলেছি কেন্দ্রীয় অঞ্চলে আধিপত্য বিস্তার করা দাবার প্রস্তুতি পর্বের অন্যতম প্রধান লক্ষ্য। এ কাজ যতই এগিয়ে যেতে থাকে ততই প্রকৃত খেলার পরিস্থিতি ঘনিয়ে আসতে থাকে। এজন্য সেই আক্রমণ প্রতিআক্রমণ শুরু হবার আগেই জোরদার প্রতিরক্ষা ব্যবস্থা স্থির করে নিতে হয়। এই কারণেই আগে ক্যাসলিং-এর কথা এবং বলগুলি বের করবার পথের কথা।

বলবিসর্জন কি?

ইংরাজীতে একে বলা হয় গ্যাম্বিট। (Gambit)। গ্যাম্বিটের অর্থ নিজের ভবিষ্যৎ সুবিধা করে নেবার জন্য বর্তমানে কিছু ক্ষতি স্বীকার করে বিপক্ষকে ফাঁদে ফেলা। সাধারণতঃ রাজা বা মন্ত্রীর দিকের গজের ঘরের বড়ে দিয়েই গ্যাম্বিট করা হয়। এর ফলে ঐ সারি থেকে বিপক্ষের বড়ে সরে যায়। আর একটা সারি (file) উন্মুক্ত হয়ে যায়।

রাজার গ্যাম্বিটে সাধারণত K4 চালের পর রাজার দিকের গজের ঘরের বড়েকে টোপ হিসেবে B4 এ পাঠান হয়। আর মন্ত্রীর গ্যাম্বিটে Q4 চালের পর ঐ দিকের গজের ঘরের বড়েকে টোপ হিসাবে চতুর্থস্থানে QB4 ঘরে পাঠান হয়।

মন্ত্রী ও রাজা দুদিকেই গ্যাম্বিট করা গেলেও রাজার গ্যাম্বিটের চেয়ে মন্ত্রীর দিকের গ্যাম্বিট করাই ভাল। রাজার দিকে গ্যাম্বিট করলে রাজার প্রতিরক্ষা ব্যবস্থা দুর্বল হয়ে পড়ে। এজন্য আপনি যেমন মন্ত্রীর গ্যাম্বিটের প্রস্তুতি করবেন, তেমনি প্রতিপক্ষ যদি মন্ত্রীর দিকে গ্যাম্বিট করে, তবে আপনি কখনই তা পা দিতে চাইবেন না। সেই বড়ে নেওয়া বা না নেওয়া নিজস্ব খেলার কায়দার ওপর নির্ভর করে।

কিন্তু, কিভাবে এড়ান যায় প্রতিপক্ষের গ্যাম্বিট? এড়াবার পদ্ধতি হচ্ছে আপনার দুটি বড়ে Q4 ও K4 তে রাখুন। KB3তে থাক আপনার ঘোড়া। এর ফলে দুপক্ষের একটি করে বড়ে কাটাকাটির ওপর দিয়ে সবটা সামলে যাবে এবং একটি বড়ে কেন্দ্রস্থ ঘর দখল করে থাকবে। যদি তা নাও করে, দু এক চালের মধ্যে বেদখল ঘর দখল হয়ে যাবে। এভাবে সৈন্য সমাবেশ করলেই আপনি মন্ত্রীর গ্যাম্বিট এড়িয়ে ও কেন্দ্র থেকে সমূলে উৎপাটিত হবেন না।

বিভিন্ন ব্যক্তি বিভিন্নভাবে গ্যাম্বিট করে থাকেন। এখানে কয়েকটি গ্যাম্বিটের চাল দেখান হ'ল

রাজার গ্যাম্বিট-	সাদা	কালো
১নং চাল	P – K4	P – K4
২নং চাল	P – KB4	?

লক্ষ করুন, দ্বিতীয় চালেই সাদা বড়েকে খাবার জন্য তুলে দিয়েছে কালোর মুখে।

মন্ত্রীর গ্যাম্বিট-	সাদা	কালো
১নং চাল	P – Q4	P – Q4
২নং চাল	P – QB4	?

এখানেও সাদা তার বড়েকে কালোর মুখে তুলে দিয়ে তাকে প্রলুব্ধ করতে চেয়েছেন। কালো কি করবেন? মনে রাখবেন, গ্যাম্বিটের বড়ে খেতেই হবে, এমন কোন বাধ্যবাধকতা নেই।

নীচে কয়েকটি গ্যাম্বিটের খেলার উদাহরণ দেওয়া হ'ল। সংকেত অনুসারে বোর্ড সাজিয়ে খেলাগুলি বুঝে নিন।

রাজার গ্যাম্বিট

১ নং খেলা			২ নং খেলা		
চাল	সাদা	কালো	চাল	সাদা	কালো
1.	P-K4	P-K4	1.	P-K4	P-K4
2.	P-KB4	PXP	2.	P-KB4	PXP
3.	N-KB3	P-KN4	3.	N-KB3	P-Q4
4.	P-KR4	P-N5	4.	PXP	N-KB3
5.	N-K5	N-KB3	5.	P-B4	P-B3
6.	P-Q4	P-Q3	6.	P-Q4	B-N5+

মন্ত্রীর গ্যাম্বিট

৩ নং খেলা			৪ নং খেলা		
চাল	সাদা	কালো	চাল	সাদা	কালো
1.	P – Q4	P – Q4	1.	P – Q4	P – Q4
2.	P – QB4	P – K3	2.	P – QB4	P x P
3.	N – QB3	N – KB3	3.	N – KB3	N – KB3
4.	B – N5	B – K2	4.	P – K3	P – K3
5.	P – K3	O – O	5.	B x P	P – B4
6.	N – B3	P – KR3	6.	O – O	P – QR3
7.	B – R4	N – K5	7.	Q – N	N – B3

এই চারটি উদাহরণ ছোট বোর্ডে সাজিয়ে কয়েকবার অভ্যাস করুন। গ্যাম্বিট সম্পর্কে স্পষ্ট ধারণা জন্মাবে।

গ্যাম্বিট বা আত্মবিসর্জনের ফাঁদের বর্ণনা শেষ করবার আগে আপনাকে সতর্ক করে দেওয়া ভাল যে, ইতঃপূর্বে আমরা গ্যাম্বিটের প্রতিচালের যে বর্ণনা দিয়েছি তা ফলের হিসাবে সার্থক চাল হলেও একে সার্থক আত্মরক্ষামূলক চাল হিসাবে গণ্য করা হয় না। আবার গ্যাম্বিটের বড়েকে এড়িয়ে যাওয়াকেও রক্ষণাত্মক খেলা বলে গণ্য করা হয় না।

আধুনিক মত হ'ল ঘোড়াকেই আগে বের করুন।

রাজাকে সংরক্ষিত করা ও পথ পরিষ্কার করা।

আমরা আগেই বলেছি কেন্দ্রীয় অঞ্চলে আধিপত্য বিস্তার করা দাবার প্রস্তুতি পর্বের অন্যতম প্রধান লক্ষ্য। এ কাজ যতই এগিয়ে যেতে থাকে ততই প্রকৃত খেলার পরিস্থিতি ঘনিয়ে আসতে থাকে। এজন্য সেই আক্রমণ প্রতিআক্রমণ শুরু হবার আগেই জোরদার প্রতিরক্ষা ব্যবস্থা স্থির করে নিতে হয়। এই কারণেই আগে ক্যাসলিং-এর কথা এবং বলগুলি বের করবার পথের কথা।

বলবিসর্জন কি?

ইংরাজীতে একে বলা হয় গ্যাম্বিট। (Gambit)। গ্যাম্বিটের অর্থ নিজের ভবিষ্যৎ সুবিধা করে নেবার জন্য বর্তমানে কিছু ক্ষতি স্বীকার করে বিপক্ষকে ফাঁদে ফেলা। সাধারণতঃ রাজা বা মন্ত্রীর দিকের গজের ঘরের বড়ে দিয়েই গ্যাম্বিট করা হয়। এর ফলে ঐ সারি থেকে বিপক্ষের বড়ে সরে যায়। আর একটা সারি (file) উন্মুক্ত হয়ে যায়।

রাজার গ্যাম্বিটে সাধারণত K4 চালের পর রাজার দিকের গজের ঘরের বড়েকে টোপ হিসেবে B4 এ পাঠান হয়। আর মন্ত্রীর গ্যাম্বিটে Q4 চালের পর ঐ দিকের গজের ঘরের বড়েকে টোপ হিসাবে চতুর্থস্থানে QB4 ঘরে পাঠান হয়।

মন্ত্রী ও রাজা দুদিকেই গ্যাম্বিট করা গেলেও রাজার গ্যাম্বিটের চেয়ে মন্ত্রীর দিকের গ্যাম্বিট করাই ভাল। রাজার দিকে গ্যাম্বিট করলে রাজার প্রতিরক্ষা ব্যবস্থা দুর্বল হয়ে পড়ে। এজন্য আপনি যেমন মন্ত্রীর গ্যাম্বিটের প্রস্তুতি করবেন, তেমনি প্রতিপক্ষ যদি মন্ত্রীর দিকে গ্যাম্বিট করে, তবে আপনি কখনই তা পা দিতে চাইবেন না। সেই বড়ে নেওয়া বা না নেওয়া নিজস্ব খেলার কায়দার ওপর নির্ভর করে।

কিন্তু, কিভাবে এড়ান যায় প্রতিপক্ষের গ্যাম্বিট? এড়াবার পদ্ধতি হচ্ছে আপনার দুটি বড়ে Q4 ও K4 তে রাখুন। KB3তে থাক আপনার ঘোড়া। এর ফলে দুপক্ষের একটি করে বড়ে কাটাকাটির ওপর দিয়ে সবটা সামলে যাবে এবং একটি বড়ে কেন্দ্রস্থ ঘর দখল করে থাকবে। যদি তা নাও করে, দু এক চালের মধ্যে বেদখল ঘর দখল হয়ে যাবে। এভাবে সৈন্য সমাবেশ করলেই আপনি মন্ত্রীর গ্যাম্বিট এড়িয়ে ও কেন্দ্র থেকে সমূলে উৎপাটিত হবেন না।

বিভিন্ন ব্যক্তি বিভিন্নভাবে গ্যাম্বিট করে থাকেন। এখানে কয়েকটি গ্যাম্বিটের চাল দেখান হ'ল

রাজার গ্যাম্বিট-	সাদা	কালো
১নং চাল	P – K4	P – K4
২নং চাল	P – KB4	?

লক্ষ করুন, দ্বিতীয় চালেই সাদা বড়েকে খাবার জন্য তুলে দিয়েছে কালোর মুখে।

মন্ত্রীর গ্যাম্বিট-	সাদা	কালো
১নং চাল	P – Q4	P – Q4
২নং চাল	P – QB4	?

এখানেও সাদা তার বড়েকে কালোর মুখে তুলে দিয়ে তাকে প্রলুব্ধ করতে চেয়েছেন। কালো কি করবেন? মনে রাখবেন, গ্যাম্বিটের বড়ে খেতেই হবে, এমন কোন বাধ্যবাধকতা নেই।

নীচে কয়েকটি গ্যাম্বিটের খেলার উদাহরণ দেওয়া হ'ল। সংকেত অনুসারে বোর্ড সাজিয়ে খেলাগুলি বুঝে নিন।

রাজার গ্যাম্বিট

১ নং খেলা

চাল	সাদা	কালো
1.	P-K4	P-K4
2.	P-KB4	PXP
3.	N-KB3	P-KN4
4.	P-KR4	P-N5
5.	N-K5	N-KB3
6.	P-Q4	P-Q3

২ নং খেলা

চাল	সাদা	কালো
1.	P-K4	P-K4
2.	P-KB4	PXP
3.	N-KB3	P-Q4
4.	PXP	N-KB3
5.	P-B4	P-B3
6.	P-Q4	B-N5+

মন্ত্রীর গ্যাম্বিট

৩ নং খেলা

চাল	সাদা	কালো
1.	P – Q4	P – Q4
2.	P – QB4	P – K3
3.	N – QB3	N – KB3
4.	B – N5	B – K2
5.	P – K3	O – O
6.	N – B3	P – KR3
7.	B – R4	N – K5

৪ নং খেলা

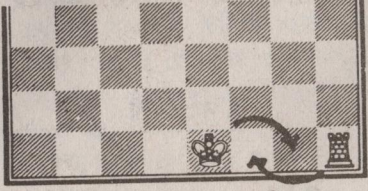
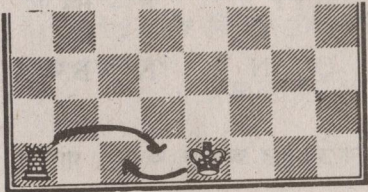
চাল	সাদা	কালো
1.	P – Q4	P – Q4
2.	P – QB4	P x P
3.	N – KB3	N – KB3
4.	P – K3	P – K3
5.	B x P	P – B4
6.	O – O	P – QR3
7.	Q – N	N – B3

এই চারটি উদাহরণ ছোট বোর্ডে সাজিয়ে কয়েকবার অভ্যাস করুন। গ্যাম্বিট সম্পর্কে স্পষ্ট ধারণা জন্মাবে।

গ্যাম্বিট বা আত্মবিসর্জনের ফাঁদের বর্ণনা শেষ করবার আগে আপনাকে সতর্ক করে দেওয়া ভাল যে, ইতঃপূর্বে আমরা গ্যাম্বিটের প্রতিচালের যে বর্ণনা দিয়েছি তা ফলের হিসাবে সার্থক চাল হলেও একে সার্থক আত্মরক্ষামূলক চাল হিসাবে গণ্য করা হয় না। আবার গ্যাম্বিটের বড়েকে এড়িয়ে যাওয়াকেও রক্ষণাত্মক খেলা বলে গণ্য করা হয় না।

গ্যাম্বিটের কথায় আমরা মূল আলোচনা থেকে বেশ দূরে চলে এসেছিলাম। এবার আবার মূল কথায় এসে প্রতিরক্ষার আলোচনা শুরু করতে হয়। খেলার প্রথম পর্বেই প্রতিরক্ষা ব্যবস্থা করা দরকার। দাবা খেলায়, রাজা বড় দুর্বল। আর

রাজার দিকে ক্যাসলিং

রাজাকে পরাজিত করাই খেলার শেষ কথা। এজন্য খেলার সূচনাতেই রাজাকে রক্ষার ব্যূহ তৈরি করে রাখা প্রয়োজন। দেখা গেছে, দাবায় রাজাকে রক্ষার যত আয়োজন করা যায়, ক্যাসলিং তাদের সেরা। এজন্য রাজাকে দুর্গে ঢুকিয়ে প্রায় সব খেলোয়াড়ই আক্রমণে মন দিতে ভালবাসেন।

মন্ত্রীর দিকে ক্যাসলিং

ক্যাসলিং-এর ফলে নৌকাও বেড়িয়ে আসে। রাজার দিকে ক্যাসলিং হলে নৌকা আসে KB1 ঘরে এবং মন্ত্রীর দিকের হলে নৌকা আসে Q1 ঘরে। এরপর আপনি মন্ত্রীর ওপর হাত দিতে

পারেন। মন্ত্রী যেখানেই থাকুক, তার নজর থাকবে কেন্দ্রীয় ঘরগুলির দিকে।

আপনার নিশ্চয়ই মনে আছে মন্ত্রীর মূল্যমান ৯ । অর্থাৎ মন্ত্রী একা নটি বড়ের সমান খেলে। কারণ, মন্ত্রী সামনে-পিছনে, ডাইনে-বাঁয়ে বা কোণাকুণি যত ঘর খুশি যেতে পারে। ঘোড়ার মত টপকে যাওয়ার ক্ষমতা তার নেই। এত ক্ষমতাময় মন্ত্রীও অকেজো হয়ে পড়ে যদি তার পথ অবরুদ্ধ থাকে। এ কারণে খেলার প্রথম দিকেই বলগুলির চলাচলের পথ মুক্ত রাখবার ব্যবস্থা করতে হবে। ইংরাজীতে একে বলে Mability. বলের চলাচলের পথ মুক্ত রাখতে অনেক সময়েই গ্যাম্বিট পদ্ধতি অনুসরণ করা হয়।

তাহলে দেখা যাচ্ছে, এখন পর্যন্ত যা বর্ণনা করাহয়েছে তাতে চারটি কাজ হয়েছে-

১. কেন্দ্রীয় ঘরে দুটি বড়ে এগিয়েছে-

২. দুটি ঘোড়া, দুটি গজ বেরিয়েছে-

৩. রাজাকে নিরাপদে করা হয়েছে-

৪. হয়ত' নৌকার একটা চাল দিয়ে মন্ত্রীকে বের করা হয়েছে বা তার মুখ মুক্ত করা হয়েছে। বলা যায়, সূচনা পর্বের কর্ত্তব্য সম্পন্ন হয়েছে।

সূচনা পর্বে মনে রাখা দরকার

এক. প্রথম পর্বে, একই ঘুঁটি, যেন দুবার চাল'তে না হয়।

দুই. দরকার হলে নিজের সুবিধাজনক জায়গা ছেড়ে দিয়ে, প্রতিপক্ষের অস্বাস্তর স্থানে আঘাত করবার প্রয়োজন আছে

তিন. নিতান্ত প্রয়োজন ছাড়া, অকারণ বল বদলাবদলি করা ঠিক নয়।

চার. প্রথম দিকে দু-একটার বেশি বড়ে এগিয়ে দেওয়ার ফল ভাল হয় না।

পাঁচ. কেন্দ্রে অন্ততঃ একটি বড়ে রাখতে চেষ্টা করতে হবে।

ছয়. নিজের ঘুঁটি যেন নিজের বলের পথ রুদ্ধ করে না রাখে।

সাত খেলার প্রথম দিকেই রাজার ক্যাসল করে নেওয়া ভাল।

আট. খেলার সূচনাতেই মন্ত্রীকে বার করে বিপক্ষের মধ্যে ঢুকে যাওয়া ভাল নয়।

নয়. প্রথম দিকে নৌকার সারির দুটি বড়ে বা রাজার দিকের গজের সারির বড়ের চাল অপ্রয়োজনে দেবেন না।

সূচনা পর্বের সাধারণ ভুল

আগেই বলা হয়েছে দাবা খেলায় সূচনা পর্ব বোর্ড সাজান থেকেই শুরু হয়। এবং খেলার প্রথম দিকের চালগুলিতেই যথার্থ ব্যূহরচিত হয়, আক্রমণগুলি সুসংহত ও দৃঢ় হতে পারে এই সাজানর গুণে, সুদৃঢ় হতে পারে রক্ষণ ব্যবস্থা বা প্রতিআক্রমণ সংস্থান। কিন্তু এসব কাজ করতে গিয়ে খেলোয়াড়েরা কিছু ভুলও করে বসেন। এখানে তেমন কয়েকটি ভুলের উল্লেখ করা হচ্ছে। এগুলি সম্পর্কে সতর্ক থাকা উচিত ।

এক. অপরিণামদর্শী আক্রমণ

মনে রাখবেন, আপনি কবার বা কখন কিস্তি দিলেন সেটা দাবা খেলার চূড়ান্ত ফলে বিন্দুমাত্র গণ্য হয় না। কিস্তি দিলেন এবং প্রতিপক্ষ তা এড়িয়ে গেল, তেমন কিস্তি মূল্যহীন। প্রতিপক্ষ কিস্তি সামলাতে ব্যস্ত আর সেই ফাঁকে আপনি কিছু সুযোগ করে নিতে পারলেন, এমন যদি হয় তবে তাকে পরিণামদর্শী আক্রমণ বলা যায়। কিন্তু খেলার সূচনাপর্বে প্রতিপক্ষ নেহাত আনাড়ী না হলে, তেমন সুযোগ আসেনা।

প্রতিপক্ষ যদি আনাড়ী না হন, তবে রীতিমত প্রস্তুত না হয়ে কখনই আক্রমণ করবেন না। মনে রাখবেন, প্রস্তুতি পর্বে আপনার নিজের রাজা নিরাপদ নয়, বলগুলির মুখ খোলা নয়, পর্যাপ্ত বলও কার্যক্ষেত্রে সন্নিবেশিত হয়নি। এ অবস্থায় দুটো বড়ে, দুটো ঘোড়া বা দুটো গজে কি প্রতিপক্ষের ব্যূহভেদ সম্ভব? এ প্রলোভন জয় করুন, ধৈর্য্য ধরুন, নিজের বল সংহত করুন, রাজা সংরক্ষিত করুন- আক্রমণের সুযোগ ত' পালাচ্ছে না। অপ্রস্তুত অবস্থায় আক্রমণে প্রতিপক্ষের চেয়ে নিজের বিপদের সম্ভাবনাই বেশি।

দুই. মন্ত্রীর সাহায্যে বড়ে মারা

অনেক অনভিজ্ঞ খেলোয়াড় প্রথমেই মন্ত্রী বের করে আনেন এবং মন্ত্রীর এলোমেলো উদ্দেশ্যহীন চাল দেওয়া শুরু করেন। এতে ফল হয় মারাত্মক। বিপক্ষের বলের মুখগুলো আপনা থেকে খুলে যায়, অন্য দিকে আক্রমণকারী খেলোয়াড়ের মন্ত্রী নিজের ঘুঁটি থেকে দূরে সরে যান, তার আত্মরক্ষার সুযোগ কমে যায়। পরিশেষে এমন অবস্থা এসে দাঁড়াতে পারে ঐ মন্ত্রী ফিরিয়ে আনাই অস্বস্তিজনক হয়ে পড়ে। সামান্য কিছুর বিনিময়ে মন্ত্রীকে হারাতেও হয়।

এর চাইতেও বড় বিপদ ঘটে চতুর প্রতিপক্ষের সঙ্গে লড়তে গেলে। বুদ্ধিমান প্রতিপক্ষ বোঝেন যে, আপনার এ আক্রমণ পরিকল্পনাহীন। এটাও এক ধরণের ফাঁদে পড়া। আপনি যখন বড়ে মারায় ব্যস্ত, সে দু-তিন চালে তিনি এমনভাবে প্রস্তুত হয়ে নিতে পারেন যে, তাঁর পরবর্তী আক্রমণ, আপনার কাছে মারাত্মক হয়ে দাঁড়াবে। আপনার অকারণ আক্রমণ প্রতিপক্ষকে প্রস্তুত হতে বেশি বেশি সুযোগ দেবে।

তিন. মন্ত্রীকে অনাবশ্যক বিপদের মধ্যে ঠেলে দেবার ঝুঁকি নেবেন না

লক্ষ্য করে দেখবেন, একটা গজ এবং একটা নৌকার সম্মিলিত শক্তি ধরে এক মন্ত্রী। কোন জায়গায় বসে গজ কোণাকুণি ঘরগুলির ওপর নজরদারী করে, নৌকা করে লম্বালম্বি ঘরগুলির ওপর। কিন্তু একজন মন্ত্রী ঐ সবগুলি ঘরের ওপর নিয়ন্ত্রণ রাখে। এজন্য মন্ত্রীকে ঠেলে বার করে দেবেন না।

বিশেষতঃ দু একটা বিষাক্ত বড়ে খেয়ে তার বদলে মন্ত্রী হারাবার কোন অর্থই হয় না। এমন যদি হয় যে, ঐ বড়ে কটি খাওয়ার পর মন্ত্রীকে আপনি নিরাপদেই ঘরে ফিরিয়ে আনতে পারছেন, তাহলে বুঝবেন, চালগুলো ঠিকই আছে। কারণ, প্রত্যেকটা বড়েই তো এক-একটা সম্ভাব্য মন্ত্রী। মন্ত্রী দিয়ে কোন বড়ে মারতে গিয়ে দেখলেন বড়েটি মারলে বিপক্ষ আরো ব্যূহ মজবুত করছে, আক্রমণের জন্য সংহত করছে চালগুলিকে, তাহলে বড়ে মারার অযথা ঝুঁকি নেবেন না। সম্পূর্ণ ব্যাপারটাই পরিস্থিতির উপর নির্ভর করেছে

চার. বড়ের অপরিকল্পিত চাল দেবেন না

বড়ে একঘর মাত্র যায়, কাটে কোণাকুণি এবং এর মান মাত্র এক। এজন্য অনভিজ্ঞ খেলোয়াড় বড়েকে গুরুত্বহীন বলে মনে করেন এবং যেহেতু কোন নিশ্চিত পরিকল্পনা থাকে না, তাই চাল দেবার প্রয়োজনে চাল দিতে গিয়ে, বড়ের চাল দিয়ে বসেন। কিন্তু ভুলবেন না যে, মাত্র এক ঘর যাবার শক্তি থাকলেও বিশেষ বিশেষ ক্ষেত্রে বড়ে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা নিতে পারে। মান এক হলেও বড়ে কম কার্যকর বল নয়। বিশেষতঃ প্রতিরক্ষার ক্ষেত্রে।

আমরা আগেই বলেছি, নৌকা দুটির সামনের বড়ে দুটি এবং রাজার দিকের গজের সামনের বড়ে প্রথমেই সহজে নড়ান উচিত নয়। কিন্তু কেন? যদি কোন দিকে ওগুলি নড়ান তবে সে দিকে ক্যাসলিং করলে রাজার দুর্গ বড়ই দুর্বল হয়ে পড়ে। কারণ, রাজার সামনে কোন আচ্ছাদন থাকে না আর বড়েগুলি বিপক্ষের সহজ আক্রমণের শিকার হয়।

এজন্যই প্রথম দিকে রাজা ও মন্ত্রীর সারির বড়ে সরাবার কথাই বলা হয়। এতে দ্বিতীয় কাজ হয়, তাহ'ল কেন্দ্রীয় ঘর গুলির ওপর আধিপত্য বিস্তার। আমরা যখন নৌকার সামনের বড়ে সরাতে নিষেধ করেছি, তখন থেকেই আপনার মনে প্রশ্ন জেগে আছে যে, তবে নৌকা বের করব কোথা দিয়ে? রাজাকে ক্যাসলিং করবার পর, রাজা ও মন্ত্রীর সারি দিয়ে নৌকা বের করাই মঙ্গলজনক।

আমরা রাজা বা মন্ত্রীর গ্যাম্বিট করবার সময় গজের সামনের বড়ে এগিয়ে দিয়ে থাকি। এতে ওপরে বলা নিয়মের ব্যত্যয় ঘটান হ'ল। কিন্তু লক্ষ্য করুন, বড়ের এই চাল অপরিকল্পিত নয়- নিরর্থক নয়ই। তাহলে বড়ের চাল এই সম্পর্কে সিদ্ধান্তে আসা যায় যে,

ক. অর্থহীনভাবে বড়ে সরাবেন না। খ. তিনটি প্রয়োজনে বড়েকে নড়াবেন-

১. কোন বিশেষ বলের প্রস্তুতির জন্য কোন বিশেষ ঘর দখলের প্রয়োজনে-
২. শত্রুর বেয়াড়া বলকে তাড়াবার জন্য-
৩. শত্রুর ঘুঁটির চলাচলের মুক্ত পথকে রুদ্ধ করে দেবার জন্য।

পাঁচ একই বলকে একের বেশিবার চালা

কোন একটি বলকে মুহুর্মুহু স্থান বদল করানর অর্থ, চালগুলো না ভেবে উদ্দেশ্যহীনভাবে দেওয়া হয়েছে। মন্ত্রী, গজ, নৌকা বা ঘোড়া একবার এগিয়ে দেওয়া আর তার পরের বারই বিপদের আঁচ পেয়ে ফিরিয়ে আনা দাবা খেলার পক্ষে মোটেই উপযুক্ত নয়। নতুন খেলোয়াড় একাজ করে থাকেন। এটা করা কখনই উচিত নয়।

সূচনা পর্বের নানা রীতি

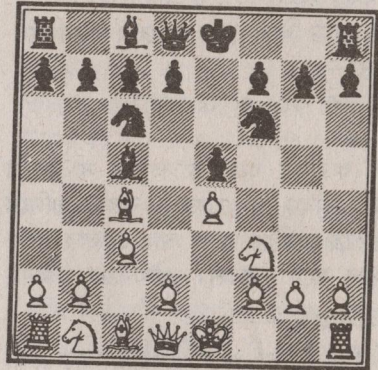
এবার আমরা পরপর কয়েকটি বিখ্যাত রীতির সূচনা পর্বের খেলার আলোচনা করব। নবীন খেলোয়াড়রা যদি সত্যিই দাবা খেলাকে আয়ত্ত করতে চান তবে তাকে বাড়িতে বোর্ড সাজিয়ে নিচের সব খেলাই হাতে-কলমে দেখতে হবে। এই পরীক্ষায় যেমন আনন্দ আছে, তেমনি আছে উত্তেজনা এবং পরিতৃপ্তি।

এক. গিয়োকো পিয়ানো রীতি

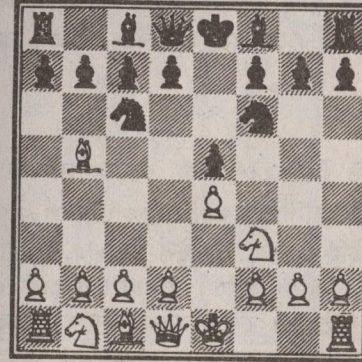
গুয়োকো পিয়ানো রীতি অর্থ শান্তখেলা। আপাতঃ খুব শান্তশিষ্ট মনে হলেও এ রীতিতে দাবার উত্তেজনা ষোলোআনাই বর্তমান আছে। ১৯০৫ সালে অসটেণ্ডে ফ্রাঙ্ক

জে. মার্শালের সঙ্গে এ. বার্ণের খেলাটি হয়েছিল এই রীতিতে। নিচে খেলার বিবরণ দেওয়া হ'ল।

সাদা - মারশাল   কালো - বার্ণ

চাল	সাদা	কালো	চাল	সাদা	কালো
1.	P – K4	P – K4	11.	QN – Q2	P – KR3
2.	N – KB3	N – QB3	12.	R – K1+	K – B1
3.	B – QB4	B – QB4	13.	B – Q3!	B – K2
4.	P - B3	N – B3	14.	B x N6	RP x B
5.	P – Q4	P x P	15.	N – K5	P x B
6.	P x P	B – N5+	16.	N x NP+	K – B2
7.	K – B1?	N x KP?	17.	R x B+	K x B
8.	P – Q5	N – K2	18.	Q – Q3+	K – R3
9.	Q – Q4	N – KB3	19.	P – KR4!	P – N5
10.	B – KN5	N – N3	20.	P – R5!	N x P
			21.	Q – B5	পরাজয় বরণ

এই ছবিতে উভয় পক্ষের চতুর্থ চালের পর বোর্ডের অবস্থা দেখান হয়েছে। এখন পর্যন্ত কাটাকাটি হয়নি। প্রথম কাটাকাটি হয়েছে পঞ্চম চালে। বার্ণ তার বড়ে দিয়ে মারশালের বড়ে মেরেছেন। পরের চালে মারশালও বড়ে খেয়েছেন। সপ্তম চালে আবার বার্ণ ঘোড়া দিয়ে রাজার ঘরের বড়ে খেয়েছেন। চোদ্দ নম্বর চালে বার্ণ হারিয়েছেন ঘোড়া আর মারশাল হারিয়েছেন গজ। পরের চালে আবার গজ গেছে মারশালের। অর্থাৎ পর পর দু-চালে দুটি গজ হারিয়েছেন। সতের নম্বর চালে আবার মারশালের এবং বার্ণের একটি করে ঘোড়া গেছে। কিন্তু লক্ষ্য করুন বার্ণ রাজাকে পর্যন্ত যুদ্ধে নামিয়ে দিয়েছেন। কিন্তু মার্শাল বের করে এনেছেন তার মন্ত্রী এবং মন্ত্রীর চালেই মাত হয়েছেন বার্ণ।

বার্ণের ভুলগুলো কোথায় কোথায় বলুন তো?

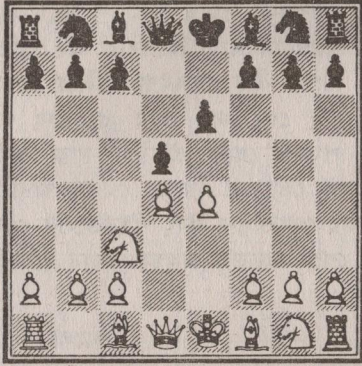
দুই. রুই লোপেজ রীতি

ষোড়শ শতাব্দীর স্পেনের এক পুরোহিত ছিলেন রুই লোপেজ। ইনি প্রায় দেড়শ পাতার এক বই লিখেছিলেন দাবার বিষয়ে। তার থেকেই এই রীতির নাম হয়েছে রুই লোপেজ রীতি।

পরবর্তী সময়ে ইয়েনিশ নামে এক রাশিয়ান দাবা বিশেষজ্ঞ এই রীতির ওপর এক গবেষণা চালিয়ে একটা বই লেখেন। তাঁর প্রচেষ্টায় গত শতাব্দী থেকে এই রীতি সারা বিশ্বেই বিশেষ জনপ্রিয় হয়ে ওঠে। এখানে আমরা রুই লোপেজ ধরণের খেলার জনপ্রিয় সূচনার বিবরণ দিচ্ছি ১৯৩৬ সালে ভিয়েনায় আলেখিন এবং পইনডলের খেলা থেকে। ছবিতে উভয় পক্ষের তৃতীয় চালের শেষে বোর্ডের অবস্থা দেখান হয়েছে। এখানে আলেখিন সাদা আর পইনডল কালো।

চাল	সাদা	কালো	চাল	সাদা	কালো
1.	P - K4	P - K4	16.	B - N5	P - KR3
2.	N - KB3	N - QB3	17.	Q - QB4+!	K - B1
3.	B - N5	N - KB3	18.	R x N	Q x R
4.	O - O	N x P	19.	N - R7+	R x N
5.	P - Q4	N - Q3	20.	B x Q+	K x B
6.	P x P !	N x B	21.	Q x P	B x P
7.	P - QR4	N - Q3	22.	R - R2	B - B3
8.	P x N	B x P	23.	P - QB4!	K - B2
9.	N - N5!	B - K2	24.	R - K2	R - R1
10.	Q - R5!	P - KN3	25.	Q - Q6!	P - QR4
11.	Q - R6!	B - B1	26.	N - B3	R - R3
12.	R - K1+	N - K2	27.	Q - Q5+	K - N2
13.	N - K4	P - KB4	28.	N - N5	R - K3
14.	N - B6+	K - B2	29.	N - Q6	R - Q1
15.	Q - R4	B - N2	30.	K-B1	পরাজয় বরণ

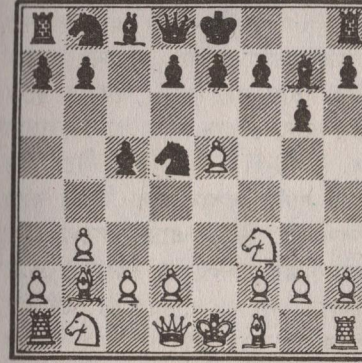
এখেলাও শুরু হয়েছে রাজার ঘরের বড়েকে দুঘরের চাল দিয়ে।সাদাপক্ষ চতুর্থ চালে রাজার দিকে ক্যাসল করেছেন। কালো কিন্তু ক্যাসল করেন নি। সাদা পক্ষ দশম চালে মন্ত্রী বের করে এনেছেন। বিশ চালে কালো মন্ত্রী হারিয়েছেন। ত্রিশ চালে খেলার মীমাংসা হয়ে গেছে।

তিন. ফ্রেঞ্চ ডিফেন্স পদ্ধতি

ফরাসী দাবাড়ুরা একসময় এই রীতি নিয়ে বেশী চর্চা করতেন বলে সারা ইউরোপিয় বিশ্বেএকেফ্রেঞ্চডিফেন্স নামে চিহ্নিত করা হয়েছিল। দাবার ইতিহাসে এ রীতির পরিচয় পাওয়া যায় প্রায় ৫০০ বছরেরও বেশি কাল আগে থেকে। এখানে আমরা যে খেলাটির বিবরণ তুলে দিচ্ছি, সে খেলাটা হয়েছিল ১৯১৬ সালে বার্লিনে। প্রতিদ্বন্দ্বী ছিলেন টারাশ এবং মিইজেস। টারাশই জয়ী হন। খেলাটার চমৎকারিত্বের জন্য টারাশ বিশেষ ব্রিলিয়ানসি পুরস্কার পান। মাত্র কুড়ি চালে খেলা শেষ হয়।

এ খেলায় মিইজেস হারলেও, তার খেলাটাই বিশেষ ভাবে লক্ষ্য করতে হবে। আগে খেলাটা নিজের বোর্ডে অভ্যাস করুন। এখানে সাদা টারাশ।

চাল	সাদা	কালো	চাল	সাদা	কালো
1.	P - K4	P - K3	11.	N - B6	Q - Q3
2.	P - Q4	P - Q4	12.	Q - B3!	B - Q2
3.	N - QB3	P x P	13.	N x B+	Q x N
4.	N x P	N - Q2	14.	B - KN5	QR - B1
5.	N - KB3	N - B3	15.	KR - K1	KR - K1
6.	B - Q3	B - K2	16.	Q - R3	Q - Q3
7.	O - O	N x N	17.	B x N	P x B
8.	B x N	N - B3	18.	Q - R6!	P -KB4
9.	B - Q3	P - QN3	19.	R - K3	Q x QP
10.	N - K5	O - O	20.	P - QB3	পরাজয় স্বীকার

এই খেলাটিতে যদিও মিইজেস পরাজিত হন, তবে প্রথম দিকে তার চালের বৈশিষ্টও ছিল। সে সাদার বড়ে দু'ঘর এগিয়ে এসে কেন্দ্রীয় ঘর দখল করছে দেখেও প্রথম চালে বড়ে এগিয়ে দিয়েছে এক ঘর। এতে আপাতভাবে মনে হয় নির্বুদ্ধিতা করেছেন। কিন্তু ব্যাপারটা তা নয়। বিশেষজ্ঞেরা দেখেছেন এতে যে বিপদ ঘটেছে তা নিতান্ত সাময়িক। তার পরাজয়ের কারণ ঐ চাল নয়। তা লুকিয়ে আছে পরবর্তী খেলার মধ্যে।

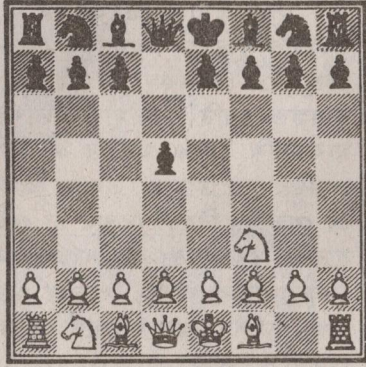
চার. সিসিলিয়ান ডিফেন্স

সিসিলিয়ান ডিফেন্সের চল অষ্টাদশ শতাব্দীর প্রথম দিক থেকে। কিন্তু মাঝে বেশ কিছু দিন এই পদ্ধতি ব্যবহৃত হয়নি। বর্তমান শতাব্দীর মাঝামাঝি থেকে আবার এ রীতি জনপ্রিয় হয়ে উঠেছে। এখানে আমরা যে খেলাটির বিবরণ দিলাম তা খেলা হয়েছিল মসকোতে। ভি. সোজিন এবং নেকরাসভের মধ্যে। পাশের ছকে পঞ্চম চালের খেলার শেষে বোর্ডের অবস্থা দেখানো হয়েছে।

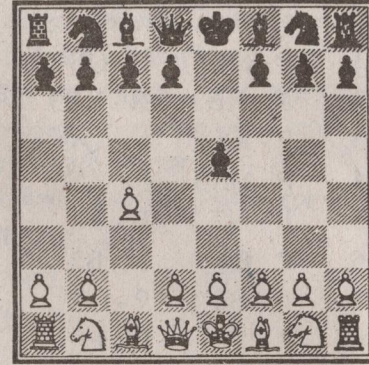
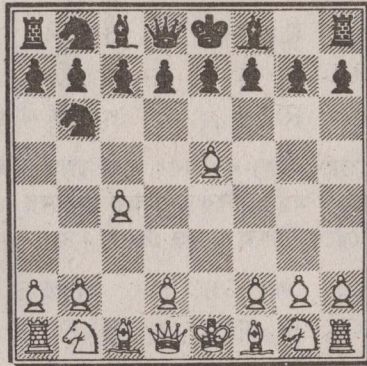
নিচে পুরো খেলার সংকেত লিপি দেওয়া হল।

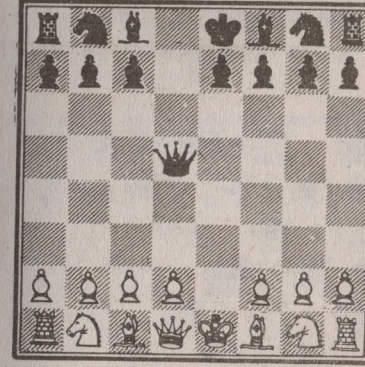
চাল	সাদা	কালো	চাল	সাদা	কালো
1.	P - K4	P - QB4	11.	B - K2	P - Q4
2.	N - KB3	N - KB3	12.	P x P	N x P
3.	P - K5	N - Q4	13.	N x N!	Q x N
4.	P - QN3	P - KN3	14.	O - O	R - Q1
5.	B - N2	B - N2	15.	B - B4!	Q - K5
6.	P - B4	N - B2	16.	R - K1	Q - B5
7.	N - B3	P - Q3	17.	R - K7!	B x N
8.	P x P	P x P	18.	R x BP	B x P+
9.	P - Q4	P x P	19.	K - R1	R x Q+
10.	N x P	O - O	20.	R x R	পরাজয় স্বীকার

এই খেলায় কালোর প্রথম চাল বিশেষভাবে লক্ষ্য করবার। সাদা যখন রাজার সামনে বড়েকে চতুর্থ ঘরে দিয়েছে তখন কালো মন্ত্রীর দিকের গজের সামনের বড়ে চালিয়েছেন দু'ঘর। এই খেলার দ্বিতীয় চাল থেকে বিকল্প চালও দেওয়া যায়।

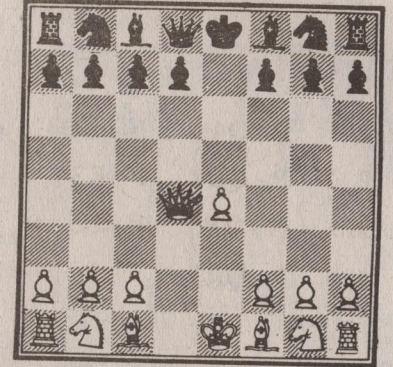
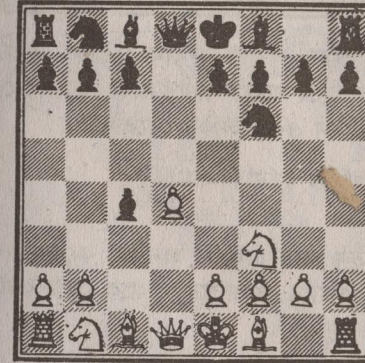
চাল	সাদা	কালো	চাল	সাদা	কালো
2.	N - QB3	N - QB3	4.	B - N2	B - N2
3.	P - KN3	P - KN3	5.	P - Q3	P - K3

এতক্ষণ আপনাদের সামনে আমরা প্রচলিত ও স্বীকৃত রীতিগুলি সম্পর্কে আলোচনা করেছি। মনে রাখবেন খেলার শুরু ঐ সব রীতিতে মান্য হলেও প্রতিখেলাতেই চাল-প্রতিচালে খেলা ভিন্নরূপ ধারণ করে আর তখনই খেলা খেলোয়াড়ের বিশিষ্ট চিন্তনের দ্যোতক হয়ে ওঠে।

রিচার্ড রেটি দাবার তাত্ত্বিক রুপেখ্যাত ছিলেন। তিনি এক ধরণের খেলার সূচনা প্রচার করেন। একে রেটির সূচনা বলা হয়। পাশের ছকে রেটির সূচনা দেখান হ'ল। রেটির সূচনা হবে 1. N-KB3 P-Q4 নীচে যে ধরণের সূচনা দেখান হ'ল, তাকে বলে ইংলিশ ওপেনিং। এতে কালো যদি আক্রমণাত্মক খেলা না খেলেন, তবে কালোর পক্ষে পরিস্থিতি ক্রমেই বিপদজনক হয়ে উঠতে পারে। এতে শুরু হয় 1. P-QB4 P-K4 চাল দিয়ে।

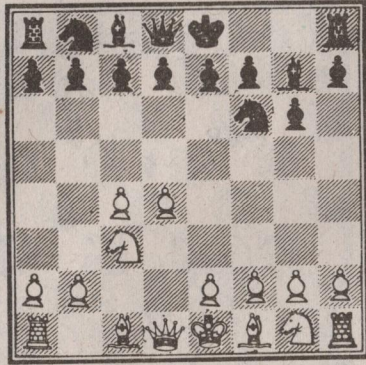
আলেখিন কালো দলের খেলোয়াড় হিসাবে এখানে দেখান হয়েছে। আলেখিন এক বিচিত্র প্রতিরোধ ব্যবস্থা গড়ে তোলেন। এ প্রতিরোধ ভাঙ্গা খুবই কঠিন হয়ে পড়ে। লক্ষ্য করুন, সাদাকে লোভ দেখিয়ে বড়েগুলোকে এগিয়ে নিয়ে গিয়ে বিপক্ষকে দুর্বল করে দেওয়াই এই খেলার উদ্দেশ্য।

চাল	সাদা	কালো
1.	P - K4	N - KB3
2.	P - K5	N - Q4
3.	P -QB4	N - N3

এবার আমরা যে জাতীয় সূচনার বর্ণনা করছি, তাকে অনেক সময় সেন্টার কাউন্টার ডিফেন্সও বলা হয় আবার স্ক্যানডিনেভিয়ান প্রতিরোধ নীতিও বলা হয়ে থাকে। এ রীতি আজ আর তত জনপ্রিয় নয়।

চাল	সাদা	কালো
1.	P - K4	P - Q4
2.	P x P	Q x P

সেন্টার গেম নামে পরিচিত নিচের খেলায় মন্ত্রী অতি দ্রুত বেরিয়ে পড়ে, এতে বিপক্ষের পক্ষে খানিকটা অসুবিধা সৃষ্টি করে।

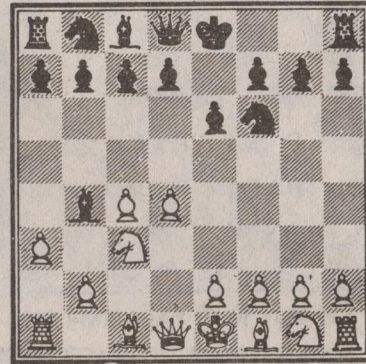
চাল	সাদা	কালো
1.	P - K4	P x K4
2.	P - Q4	P x P
3.	Q x P	

নিচে আরও তিনটি পদ্ধতি দেখান হ'ল।

সাদার তিন চাল এবং কালোর দুই চালের পরের অবস্থা। এবারে কালোর চাল হবে

1.	P-Q4	P-Q4
2.	P-QB4	PxP
3.	N-KB3	N-KB3

5

এখানে সাদা ও কালো উভয়ের তিন চালের পরের অবস্থা দেখান হয়েছে।

1. P-Q4 N-KB3
2. P-QB4 P-KN3
3. N-QB3 BN2

এবারে প্রদর্শিত সূচনার খেলাটিকে নিম্জো ইণ্ডিয়ান ডিফেন্স বলা হয়।

1. P - Q4 N - KB3
2. P - QB4 P - K3
3. N - QB3 B - N5
4. P - QR3

এই ছকে সাদার চতুর্থ চাল দেওয়ার পরের অবস্থা দেখান হয়েছে। এবার কালো মন্ত্রীর দিকের ঘোড়ার পঞ্চম সারির গজ দিয়ে গজের সারির সাদা ঘোড়া মেরে কিস্তি দেবেন। এই খেলা ১৯১৪ সালে রুবিন্‌স্টাইন ও আলেখিন খেলেছিলেন।

এরপরেও আমরা কয়েকটি ডিফেন্সের খেলার বর্ণনা দিলাম।

১. পেট্রভের প্রতিরোধ

এরীতি চালু আছে দীর্ঘকাল। তবে নতুন করে চালু ও জনপ্রিয় করেন রুশ দাবা বিশেষজ্ঞ পেট্রভ্ ও জেইনিস। এইজন্য এভাবে খেলা শুরু করাকে কেউ কেউ রুশ নীতিও বলে থাকেন।

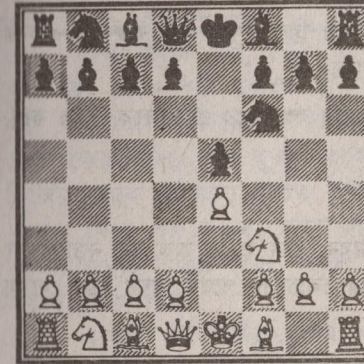
1. P - K4 P - K4
2. N - KB3 N - KB3

লক্ষ্য করুন, দুজনেরই লক্ষ বিপক্ষের বড়ে। দুজনেই ঐ লক্ষে ঘোড়াকে টেনে এনেছেন। এরপর স্বাভাবিক ভাবেই সাদা ঘোড়া দিয়ে বড়ে মেরে দেবে। কিন্তু তারপর?

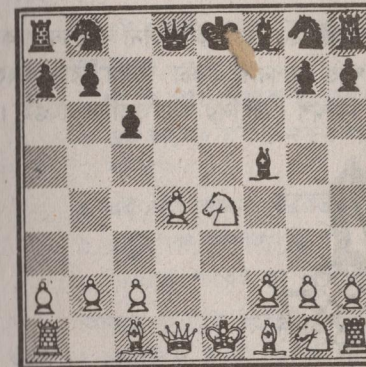
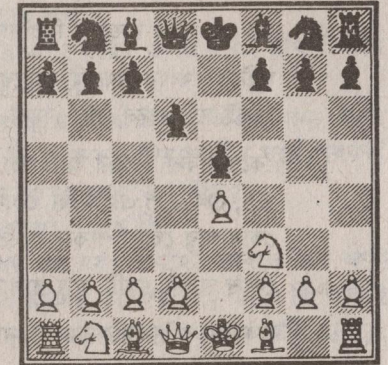
২. ফিলিডরস্ ডিফেন্স

এই খেলার পদ্ধতিতে কালো পক্ষ একই অসুবিধায় পড়ে। এতে সুবিধা হয় সাদা পক্ষের। কালোর বলগুলির স্বাধীনতা কিছু কমে। বাড়ে সাদার বলের স্বাধীনতা।

1. P - K4 P - K4
2. N - KB3 P-Q3.

এখানে উভয় পক্ষের মাত্র দুই চালের পর বোর্ডের অবস্থা দেখান আছে।

৩. কারো কান্ ডিফেন্স

এই পদ্ধতিতে সাদার চালই তুলনামূলকভাবে বেশী সুযোগ সৃষ্টি করছে। লক্ষ্য করলে দেখব প্রথম চালেই সাদা তার বড়েকে ছকের মধ্যস্থানে এনে ফেলেছে। নিচের ছক দেখা যাক।

এখানে সাদা এবং কালোর চতুর্থ চাল পর্যন্ত দেখান হয়েছে। এবারে সাদার চাল দেবার পালা।

1. P-K4 P-QB3
2. P-Q4 P-Q4
3. N-QB3 PxP
4. NxP B-B4

এক নজরে

সূচনা পর্বের খেলার সংক্ষিপ্ত নির্দ্দেশ

১. রাজা বা মন্ত্রীর ঘরের বড়ে দু'ঘর এগিয়ে দিয়ে খেলা শুরু করুন। একঘর এগুবেন না। তাহলে একঘর পিছিয়ে যাচ্ছেন।

২. নিজের বল বের করুন। বল বের করবার লক্ষ্য হবে প্রতিপক্ষকে বিপন্ন করা, আক্রমণ করা এবং কেন্দ্র দখল করা।

৩. আগে ঘোড়া পরে গজ বের করুন।

৪. বলকে এমন জায়গায় বের করে রাখবেন, যেন তাকে অকারণে নড়াতে না হয়। অর্থাৎ একটি বলকে অন্য বলের চলাচলের পথের বিঘ্ন হতে দেবেন না।

৫. প্রথম দিকে দু একটির বেশি বড়ে চালান ঠিক নয়।

৬. যত দ্রুত সম্ভব রাজাকে নিরাপদ স্থানে নেবেন- অর্থাৎ ক্যাসলিং করবেন।

৭. মন্ত্রীকে খেলার প্রথমেই বাইরে এনে কাজে লাগাবেন না। বোর্ড একটু ফাঁকা হলেই মন্ত্রী খেলে ভাল। মধ্য পর্বের শেষ দিকেই মন্ত্রীর যোগ্য আসর।

৮. কেন্দ্রে সর্বদা নিজের আধিপত্য রাখতে চেষ্টা করবেন। কেন্দ্রের চার ঘর K4, K5, Q4, Q5 এর মধ্যে কোন ঘরে একটি গজ এবং তার চার দিকের যে কোন ঘরে ঘোড়া থাকলে কেন্দ্রে আধিপত্য থাকে।

৯. কেন্দ্রে অবশ্য একটি বড়ে রাখতে চেষ্টা করবেন।

১০. অকারণ কাটাকাটি করবেন না। অনিবার্য বা লাভজনক না হলে কাটাকাটি করবেন না।

মনে রাখবেন, এনীতিগুলি প্রাথমিক শিক্ষার্থী যত বেশী করে মান্য করবেন পাকা খেলোয়াড় ততখানি নয়। যতদিন পর্যন্ত আপনার একটা নিজস্ব বোধ এবং রীতি না হচ্ছে ততক্ষণের জন্যই এসব নির্দ্দেশ। এগুলির মূল্য ততদিন পর্যন্তই।

মধ্য পর্বের খেলা

দাবা খেলায় মধ্য পর্বের গুরুত্ব, সূচনা বা সমাপ্তি পর্বের চেয়ে কোন অংশে কম নয়। প্রথম পর্বে খেলোয়াড় মূলতঃ ব্যূহ রচনা করেন। আক্রমণের প্রস্তুতিই তাঁর লক্ষ্য। এপর্বে প্রত্যেক খেলোয়াড়কে নিজের চাল দেবার আগে প্রতিপক্ষের চালের অর্থ বুঝতে হবে, আর সম্ভাব্য আক্রমণ পদ্ধতি অনুমান করে নিজের বলকে সে জন্য প্রস্তুত করতে হবে, কিন্তু তবু মনে রাখতে হবে, তখনও আসল খেলা শুরু হয়নি। সূচনা পর্ব শুধুই রণক্ষেত্র দখল, সৈন্য সজ্জা ও ব্যূহ রচনার জন্যই ব্যয়িত হবে। আসল খেলা শুরু হবে মধ্য পর্বে। এখানেই শুরু হবে যথার্থ বুদ্ধির লড়াই।

এ জন্য এই পর্বের খেলায় খেলোয়াড়কে গভীর মনোযোগী হতে হবে। তিনি প্রতিপক্ষের চালকে অবশ্য বিচার করবেন। ভাবতে হবে-

১. প্রতিপক্ষ এ চাল কেন দিল? কি তার লক্ষ্য?

২. সে প্রত্যক্ষভাবে কি কি ঘুঁটির ওপর এবং ঘরের ওপর দখল রাখল? এর জন্য নিজের কি কি ক্ষতির সম্ভাবনা থাকল?

৩. এই চালটি কি অন্য কোন গভীর অভিসন্ধির অঙ্গ? অর্থাৎ অন্য কোন মারাত্মক চালের পূর্বপ্রস্তুতি? সে কি ঐ বলের নিয়ন্ত্রণাধীন ঘরে, পরবর্তী চালে আর কোন বল এনে, কোন আক্রমণ চালাতে চাইছে?

৪. যদি তা হয়, তবে তার প্রতিরোধ ব্যবস্থা আছে কি?

নিজের চালটি সম্পর্কেও ভাববার বিষয় কম নয়। প্রথমেই ভাবতে হবে আমি যে চালটি দিতে চলেছি তা অনিবার্য কি না? এ চালের উদ্দেশ্য কি? আমি কি সত্যিই কোন পরিকল্পনা তৈরি করেছি? এটি কি সেই পরিকল্পনার অংশ? যদি তা হয়, তবে-

১. এই চালের ফলে, নতুন অবস্থায় ঐ বল কোন কোন ঘরের ওপর নিয়ন্ত্রণ আনল?

২. তা কি প্রতিপক্ষকে আমার প্রত্যাশিত চাল দিতে বাধ্য করবে?

৩. এই চালের ফলে, নতুন পরিস্থিতিতে আমার প্রতিরক্ষা ব্যবস্থা দুর্বল হচ্ছে না ত'?

৪. এই চাল আমার পরবর্তী চালের সহায় হবে কি না?

৫. প্রতিপক্ষ সম্ভাব্য কি কি চালে, আমার এই চালের পরিকল্পনাকে ব্যর্থ করতে পারে? সে অবস্থার মোকাবিলার জন্য আমি প্রস্তুত কিনা?

আমরা আগেই বলেছি, এই পর্বেই দাবার প্রকৃত বুদ্ধির লড়াই শুরু হয়। আর এ লড়াইতে যিনি আগে অসাবধান ও অন্যমনস্ক হবেন, তার পরাজয় অনিবার্য। খেতাবী খেলায় দেখা যায়, কোন পক্ষের অন্যমনস্কতা ও অসাবধানতায়

প্রতিপক্ষ এগিয়ে গেলেও পরবর্তী সময়ে তিনি সতর্ক হয়ে ওঠেন এবং প্রতিপক্ষের অন্যমনস্কতার সুযোগের অপেক্ষায় আরও সতর্ক ও উদগ্রীব হয়ে ওঠেন। কখনও ভুল সংশোধন করে জিততেও দেখা যায়। এটা প্রবল মানসিক শক্তির পরিচয়। প্রথম অবস্থাতেই কোন খেলোয়াড়ের কাছে এতবড় প্রত্যাশা রাখা যায় না। তবে এ পরামর্শ দেওয়া যায়, সতর্ক এবং মনোযোগী থাকুন, নিজের কোন ভুল চাল বুঝলেও ঘাবড়ে যাবেন না, হা-হুতাশ করবেন না। প্রতিপক্ষও ভুল করবে। তার ভুলের সুযোগের অপেক্ষায় থাকবেন। চাল দেবার আগে চালের লক্ষ্য সম্পর্কে যেমন ভাববেন, ঠিক তেমনি ভাববেন, এর ফলে আপনার প্রতিরক্ষায় ফাটল তৈরি হচ্ছে কি না এবং হলেও তা সামলে দেবার প্রস্তুতি আপনার আছে কি না।

আপনি প্রশ্ন করতে পারেন, খেলার সূচনা পর্বের যেমন অনেকগুলি রীতির কথা বলা হয়েছে, এই পর্বে তেমন কোন রীতির কথা বলা যায় কি না? না। মধ্য পর্বের খেলার জন্য কোন নির্দিষ্ট রীতি নেই। তবে এ পর্বের জন্যও কতকগুলি মোটা দাগের নীতির উল্লেখ করা যেতে পারে।

মধ্য পর্বের মূল নীতির মূল নাম দেওয়া যায় 'প্রস্তুতি ও সম্প্রসারণ'। এখানে প্রস্তুতি অর্থ,আক্রমণের ও প্রতিআক্রমণের জন্য বলগুলিকে প্রস্তুত করা আর সম্প্রসারণ অর্থ বলগুলির প্রভাব ক্ষেত্রকে সম্প্রসারিত করা।

লক্ষ্য করুন, ছক পাতার সময় বলগুলির শক্তির ক্ষেত্র ছিল সংকুচিত। নৌকা বা মন্ত্রীর মত বলেরও চলবার ক্ষেত্র ছিল না। অথচ নৌকার সামনের ফাইল যদি খালি থাকে তবে তার শক্তি বহুদূর সম্প্রসারিত হয়। এজন্যই মধ্য পর্বে বলা হল শক্তি সম্প্রসারণের কথা।

এই পর্বে করণীয় কি কি?

১. বলকে দ্রুত ও পরিকল্পনা মত প্রস্তুত করুন এবং তার শক্তি ক্ষেত্রকে যথাসাধ্য সম্প্রসারিত করুন।

২. নিজের গুরুত্বপূর্ণ ঘুঁটিগুলি একাধিক বলের সমর্থনে দৃঢ় করুন।

৩. বিপক্ষের ত্রুটিপূর্ণ অবস্থানের আক্রমণকে প্রতিরোধে ভাঙবার চেষ্টা করুন।

৪. বিপক্ষের আক্রান্ত বলের ওপর একাধিক বলের চাপ সৃষ্টি করুন।

৫. মনে রাখবেন, বিপক্ষকে পর্যুদস্ত করতে অনেক সময় নিজের বড় বলকেও ছেড়ে দিতে হয়। ওপক্ষের বিপর্যয় নিশ্চিত জানলেই এমন ক্ষতিকে স্বীকার করবেন।

৬. সময় থাকতে ক্যাসলিং করে বা অন্যতরভাবে রাজাকে নিরাপদ করুন।

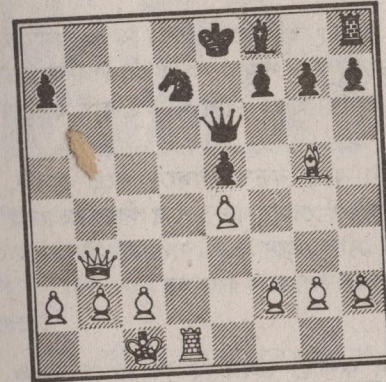
সতর্কতা

এই পর্বের চাল দিতে গিয়ে মনে রাখবেন, বলের ক্ষেত্রকে সম্প্রসারিত না করতে পারলে সে খেলায় জয়লাভ অসম্ভব হবে। তাই-

১. গজ এবং ঘোড়ার আক্রমণ গতিকে কেন্দ্রের অভিমুখী করুন।

২. নৌকা দুটি এবং মন্ত্রীকে যুদ্ধার্থে প্রস্তুত করুন। মনে রাখবেন, এখনই এ কাজ না করলে আর এর জন্য সময় পাওয়া যাবে না।

নিচে আমরা একটা বিখ্যাত খেলার উদাহরণ দিচ্ছি। খেলাটা হয়েছিল পল মার্ফির সঙ্গে ডিউক অব ব্রুনস্ উইক্- এবং কাউন্ট ইসোয়ার্ড এর মধ্যে। ১৯৫৮ সালে একটা নাটক দেখতে দেখতে মর্ফি এই যুগ্ম প্রতিদ্বন্দ্বীদের সাথে একাই লড়েছিলেন। খেলাটার বৈশিষ্ট্য ছিল এই যে এতে প্রস্তুতি ও সম্প্রসারণের নীতি দ্বিতীয় পক্ষ মানেন নি। তার পরাজয় বরণের মুখ্য কারণ এটাই। বিপরীত দিকে পল, অত্যন্ত চতুরতার সঙ্গে নিজের মন্ত্রী বিসর্জন দিয়েও কিস্তি দিয়েছিলেন। এ খেলাটি শিক্ষার্থীর কাছে রীতিমত শিক্ষাপ্রদ। পলের কৌশল,চতুরতা ও বিচক্ষণতা অননুকরণীয়।

	পল মর্ফি	ব্রুনস্ উইক		পল মর্ফি	ব্রুনস্ উইক
1.	P – K4	P – K4	10.	NxP	PxN
2.	N – KB3	P – Q3	11.	BxNP+	QN – Q2
3.	P – Q4	BN5	12.	O-O-O	R – Q1
4.	PxP	BxN	13.	RxN	RxR
5.	QxB	PxP	14.	R – Q1	Q – K3
6.	B – QB4	N – KB3	15.	BxR+	NxB
7.	Q – QN3	Q – K2	16.	Q–N8+	NxQ
8.	N – B3	P – B3	17.	R – Q8	mate
9.	B – KN5	P – N4			

এখানে ছকটিতে দুপক্ষেরই ১৫ তম দানের পরের অবস্থা দেখান হয়েছে। এবার ১৬ তম দানে সাদা তাঁর মন্ত্রীকে ঠেলে দেবেন কালো দিকের শেষ ঘরে, ঘোড়ার ঘরে কিস্তি পড়ল। মন্ত্রীর ঘরের ঘোড়া দিয়ে সাদা মন্ত্রী মেরে কিস্তি সামলাবে কালো। সম্ভবতঃ মন্ত্রী মারতে পারায় উল্লাসও করবে মনে মনে। কিন্তু আসলে যে মন্ত্রীকে টোপ হিসেবে ব্যবহার করেছে সাদা তা বোঝা যাবে পরের দানেই। সে নৌকার পথ মুক্ত করে নিয়েছে। সোজা নৌকা টেনে রাজার পাশে বসিয়ে কিস্তি দেবে। অনেক আগেই গজ দিয়ে সে সাদা ঘরগুলো বেঁধে রেখেছে। ঐ গজের জোরে নৌকাও অবধ্য। কিস্তিমাত। সাদার খেলার বৈশিষ্ট্যঃ-

১. অনেক আগে গজটিকে বের করে রাখা।

২. একবার কিস্তি দিয়ে হঠাৎ ক্যাসল করা। এই ক্যাসলিং যতটা রাজাকে রক্ষা

করার জন্য তার চেয়েও বেশি নৌকা দুটির পথ পরিষ্কার করার জন্য। অথচ প্রতিপক্ষ ভাববে যে, ও পক্ষ রাজা সামলাতেই ব্যস্ত। বুঝিবা আমি সময় পেলাম।

৩. মন্ত্রী মারতে দিয়ে ঘোড়াকে সরিয়ে দেওয়া।

এই খেলাটি থেকেই বোঝা যায়, মধ্য পর্বের খেলায় কূট কৌশলের বিশেষ প্রয়োজন আছে। এর প্রথম কৌশল হ'ল-

১. প্রতিপক্ষের ওপর প্রভাব বিস্তার করা।

দাবা খেলার প্রথম থেকেই প্রতিপক্ষের ওপর প্রভাব বিস্তার করতে চেষ্টা করা দরকার। এজন্য নিজের ঘর সামলে,সহসা প্রতিপক্ষকে আক্রমণ করে,তাকে বিড়ম্বিত করা যায়। আগের খেলায় সাদা চতুর্থ ও পঞ্চম দানে বোড়ে এবং গজ খেয়ে প্রতিপক্ষকে ভাবিত করেছে। উল্টো দিকে তার বদলে কালো পেয়েছে এ পক্ষের একটি বোড়ে এবং একটি ঘোড়া। এতে কালো উল্লসিত হয়ে ত্রুটিপূর্ণ চাল দিয়েছে। এতক্ষণ ধরে এটাই চেয়েছে সাদা। বোঝা গেছে কালো এবার তার দ্বারা প্রভাবিত। **অন্তর** দিক থেকে কালোর তৃতীয় চালটি ত্রুটিপূর্ণ।

ভয় দেখিয়েও প্রভাবিত করা যায়। প্রতিপক্ষ যদি আপনার চালের লক্ষ্য বুঝতে না পারে তবে সে অব্যর্থ ভাবে আপনার প্রভাবাধীন হবে।

ভাববেন না যে প্রতিপক্ষও আপনাকে প্রভাবিত করবার চেষ্টা করছে না। সেও করছে। কিন্তু তাতে ঘাবড়ে গেলে দাবা খেলতে না বসাই উচিত। প্রতিপক্ষের চালে আতঙ্কিত না হয়ে সে চালের কারণ এবং লক্ষ্য ভাবুন। অকারণ বেশি গুরুত্বও দেবেন না, আবার অযথা বেশি হালকা করেও ভাববেন না। মনে মনে বিচার করুন-

ক. বিপক্ষের এ চাল কোন মারাত্মক চালের প্রস্তুতি কি? যদি তা হয় তবে পরবর্তী চালগুলি কি কি হতে পারে? প্রত্যেকটি সম্ভাবনার প্রতিরোধের প্রস্তুতি আমার আছে কি?

খ. যুদ্ধ ক্ষেত্রের কেন্দ্রীয় নিয়ন্ত্রণ কার হাতে? প্রতিপক্ষের চাল কি আপনাকে খুব বেশী নাড়িয়ে দিচ্ছে? কেন্দ্রীয় দখল ছাড়বেন না। সামান্য ক্ষতি স্বীকার করেও তা বজায় রাখবেন। তবে যদি দেখা যায় সে অবস্থায় বড় বেশি ক্ষতিস্বীকার করতে হচ্ছে, তবে অন্য পথ ভাবা দরকার।

গ. দেখবেন, অনেক সময় দু একটা বড়ে বড়্ড পিছনে পড়ে থাকে, অন্যেদের সঙ্গে এগুতে পারে না। না পারলেও দেখা যায়, ওরা বিশেষভাবেই প্রতিরক্ষার কাজ করে। বিপক্ষ দলের মন্ত্রী বা নৌকা এসে এদের সংকট সৃষ্টি করতে পারে। এজন্য এদের রক্ষার জন্য পূর্বাহ্নেই বলের ব্যবস্থা করতে হয়।

২. প্রতিপক্ষের মোকাবিলা-

বিপক্ষ যখন ভয় দেখাবার আয়োজন করছে, তখন কি কি ভাবে তাকে প্রতিরোধ করা যায়, সে সম্পর্কে সচেতন থাকা মধ্য পর্বের খেলার গুরুত্বপূর্ণ কর্তব্য। এজন্য নিম্নলিখিত ব্যবস্থাগুলি নেওয়া যেতে পারে।

১. বিপক্ষের আক্রমনোদ্যত ঘুঁটিকে আপনিই আগে আক্রমণ করুন। কোন বল দিয়ে তাকে মেরে দিন। সম্ভব হলে বোড়েই ব্যবহার করবেন।

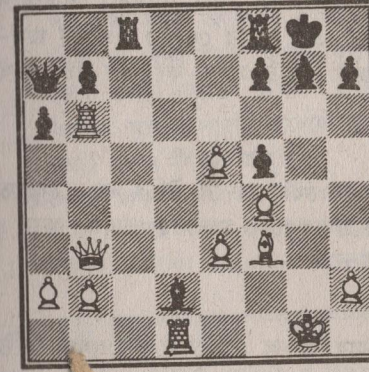
২. অনেক সময় আক্রমনোদ্যত ও সম্ভাব্য আক্রান্ত ঘুঁটির গতিপথে অন্যঘুঁটি বসিয়ে দিন। সম্ভব হলে বড়ে ব্যবহার করুন।

৩. আক্রান্ত ঘুঁটি অরক্ষিত রাখবেন না। প্রয়োজনে চ্যালেঞ্জ গ্রহণ করুন। দেখুন আক্রমণে কেন্দ্রের ঘরটির ওপর বিপক্ষ কটি বল সাজিয়েছে। দেখুন, ঐ ঘরের ওপর আপনার কটি বলের প্রভাব আছে? যদি সমান সমান থাকে, তবে ওকে আগে আক্রমণ করতে দিন। যদি আপনার বেশি থাকে, তবে আপনিই আগে আক্রমণ করুন। যদি কম থাকে, তবে, বল বাড়ান। এগুলির কোনটি না চাইলে, সংঘর্ষ এড়াবার আয়োজন করুন।

৪. সংঘর্ষ এড়াতে গেলে, সম্ভাব্য আক্রান্ত ঘুঁটিকে সরিয়ে দিন বা অন্য দিক থেকে বিপক্ষের ঘুঁটি আক্রমণ করে আক্রমণ কেন্দ্র সরিয়ে দিন। একে দ্বিতীয় ফ্রন্ট খোলা বলা হয়।

৫. রাজাকে কিস্তি দিয়ে, মন্ত্রী হারাবার সম্ভাবনা সৃষ্টি করে বিপক্ষকেও ভীতিগ্রস্থ করা যায়- এটা বিপক্ষের ভয় দেখানর মোকাবিলার সেরা জবাব।

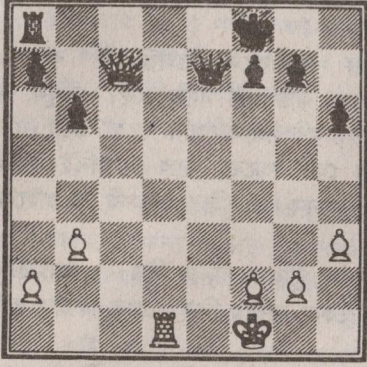
এবারে নিচের উদাহরণ দেখুন।

এখানে সাদার চাল শেষ হয়েছে। সে তার ব্যূহের মধ্যে ঢুকে পড়া কালো গজকে ধরেছে তার নৌকা টেনে। তার নৌকা সপক্ষের মন্ত্রীর বলে সংরক্ষিত।

অন্য দিকে কালোর মন্ত্রীর পাশে যে বড়ে (QNP)সাদা তার ওপরতিনটিবল নিযুক্ত করেছে।গজ,নৌকা এবং মন্ত্রী।যদি পরের দানে সাদা নৌকা দিয়ে কালো বড়ে মারে, তবে কালো মন্ত্রী দিয়ে সে নৌকা মারতে পারে বটে, কিন্তু পরের দানে মন্ত্রীও যাবে। কালোর উভয় সঙ্কট। এ সঙ্কট কিভাবে ওৎরাবে কালো?

কালো এক মারাত্মক চাল দিল। সে নিজের গজের ঘরের নৌকা টেনে আনল সাদার মন্ত্রীর পাশে (B6 ঘরে)।

আপাতঃভাবে মনে হবে, চালটা খুব কাঁচা। কারণ ও ঘরের ওপর সাদার নিয়ন্ত্রণ ক্ষমতা বেশি। সাদা বড়ে এবং মন্ত্রী দুটি বল আছে সেখানে নজরদারী করতে। স্বভাবতঃ সাদাও তাই ভাববে এবং বড়ে দিয়ে খেয়ে নেবে নৌকা। এবারে কালো তার গজ এক ঘর তুলে বড়ে নিয়ে কিস্তি দেবে।

সাদা, মন্ত্রী দিয়ে গজ খেতে পারে না ফলে রাজা এক ঘর তুলে কিস্তি এড়িয়ে যাবে । তখন কালো তার ঐ গজ টেনে নিয়ে বিপক্ষের নৌকা QN6 মেরে দেবে । উভয়পক্ষেরই একটি করে বড়ে এবং একটি করে নৌকা যাবে। আসলে লাভবান হবেন কিন্তু কালো।

আরও একটি খেলা দেখুন। শেষ চাল দিয়েছে কালো। সে নিজের মন্ত্রীকে

এনে বসিয়েছে নিজের দিকের রাজার ঘরের দ্বিতীয় খোপে। পরের দানে সে মন্ত্রীকে খাবে। এবার সাদার চাল। কি করবে সে? তার সামনে মোট চারটি চালের সম্ভাবনা আছে।

১. মন্ত্রী যখন যাবেই, তখন আগেই নিজের মন্ত্রী দিয়ে কালো মন্ত্রী মেরে দেওয়া।

২. মন্ত্রীকে কোন নিরাপদ স্থানে সরিয়ে নিয়ে যাওয়া।

৩. নিজের ঘরের নৌকাকে টেনে দুই মন্ত্রীর মাঝে বসিয়ে দেওয়া। তাতে নৌকার বদলে মন্ত্রী পাওয়া যাবার সম্ভাবনা।

৪. নৌকাকে এক ঘর সরিয়ে গজের ঘরে টেনে মন্ত্রীর পেছনে শক্তি যোগান।

ভাবুন, আপনি হ'লে কোন সম্ভাবনাটি গ্রহণ করবেন? কেনই বা করবেন?

কিভাবে খেলব? আক্রমণাত্মক না রক্ষণাত্মক?

মধ্য পর্বের সম্পর্কে আলোচনার শেষাংশে এসে গেছি আমরা। এতক্ষণে আমরা নিঃসন্দেহে একথা বোঝাতে পেরেছি যে, এই পর্বের খেলার ওপরেই জয়-পরাজয় নির্দ্ধারিত হয়ে যায়। এজন্য কেউ কেউ প্রশ্ন করেন, এই পর্বে আক্রমণাত্মক বা রক্ষণাত্মক খেলা ভাল?

রক্ষণাত্মক খেলা

প্রথম যাঁরা খেলছেন তাঁদের পক্ষে অযথা রক্ষণাত্মক খেলা মোটেই উচিৎ নয়। খেলতে খেলতে অভিজ্ঞতা বাড়লে বোঝা যাবে কিছু কিছু ক্ষেত্রে রক্ষণাত্মক খেলারও প্রয়োজন আছে। এ প্রসঙ্গে এখন আমরা আলোচনা করব না।

আক্রমণাত্মক খেলা

আক্রমণাত্মক খেলেই জিততে পারা যায়। কিন্তু বেহিসেবী বা অযথা অতি উৎসাহী আক্রমণ কখনই ভাল নয়। মনে রাখতে হবে দুটি নীতিই একত্রে প্রয়োগ করতে হয়। নিজের ঘর না সামলে যিনি পরের ঘর ভাঙতে যান, তার মত মূর্খ কে? এজন্য দাবা খেলোয়াড় অবশ্যই আগে রক্ষণের আয়োজন করবেন। তারপর আক্রমণ।

বিপক্ষের দুর্বল অংশেই আক্রমণ করতে হয়

আক্রমণের আগে অবশ্যই বিশেষভাবে চিন্তা করতে হবে যে, আক্রমণের ফলে ক্ষতি কার হচ্ছে। বিপক্ষের রাজার রক্ষণব্যূহের দুর্বল স্থানকে না বুঝে আক্রমণ করা অতি উচ্চাশাভরা আক্রমণ। এজন্য আক্রমণাত্মক খেলার প্রথমেই বিপক্ষের ভেদ্য অংশ খুঁজে বের করতে হবে।

প্রায় সময়েই দেখা যায় ক্যাসল করা রাজার পাশের নৌকার ঘরের বড়ে

অরক্ষিত থাকে। ওখান দিয়ে আক্রমণ করে বিপক্ষের ব্যূহকে তছনছ করা যায়। মোট কথা রাজার কাছাকাছি কোন ঘরকে আক্রমণ কেন্দ্র করে নিলে, সহজেই বিপক্ষকে দুর্বল করা যায়।

বিপক্ষকে বিভ্রান্ত করতে অনাবশ্যক চাল দেবেন না

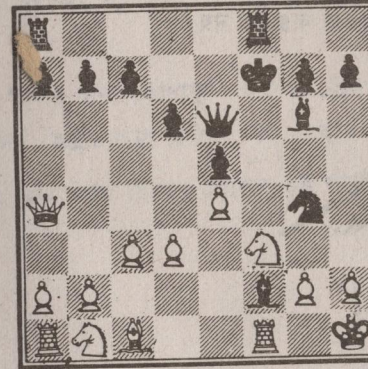
শিক্ষার্থীরা অনেক সময় প্রতিপক্ষকে বিভ্রান্ত করতে খেলার কেন্দ্রবিন্দু থেকে দূরে হঠাৎ কোন চাল দিয়ে দেন। তারা ভাবেন প্রতিপক্ষ অনেক সময়ই তার তাৎপর্য বুঝতে না পেরে ঘাবড়ে যাবে। অভিজ্ঞতা অর্জনের সুবাদে বোঝা যাবে একটি অনাবশ্যক চালে যে ক্ষতি হয় তাতে হার এড়ানো যায় না। পরিকল্পনার আওতার ভেতরেই চাল দেবেন, তাৎপর্যহীণ চাল দিয়ে অযথা নিজের বিপদ ডেকে আনবেন না।

অতি তাৎপর্যপূর্ণ চালের মধ্যে হঠাৎ একটা অনাবশ্যক চাল দেবেন না

আক্রমণের আগে জোট বন্ধন করতে হয়।

দাবায় প্রতিটি আক্রমণ হচ্ছে পরিকল্পনা মাফিক। এজন্য কোন আক্রমণ বিন্দুকে একাধিক বলের প্রভাবাধীন করতে হয়- একেই বলে জোট বন্ধন। জোট বন্ধন না করে আক্রমণ কখনই উচিত নয়। এই পর্বের দ্বিতীয় উদাহরণের দিকে তাকালে দেখা যাবে, কালো যখন মন্ত্রীকে তুলে দিয়েছেন, তখন রাজার সঙ্গে তার জোট বন্ধন রয়েছে। ওখানে রাজা না থাকলে সাদা মন্ত্রী তাকে নির্দ্বিধায় মেরে দিত। আবার আমরা সাদার চালের যে সম্ভাবনাগুলি দেখিয়েছি, তার তিন ও চার প্রকৃতই জোট বন্ধন নীতির অনুগ।

জোট বন্ধন ছাড়া কি আক্রমণ হয় না?

জোট বন্ধন ছাড়াও আক্রমণ হওয়া সম্ভব। এজন্য বিশেষ সুযোগ সৃষ্টি করা দরকার। দেখা যায় এমন অনেক চাল দেওয়া যায় যে একই সঙ্গে বিপক্ষের দুটি বল ধরা পড়ে। অনেক সময়েই ঘোড়া এমন মারাত্মক খেলে।ঘোড়ার চাল একই সঙ্গে এক নৌকা ও এক গজ ধরল। বিপক্ষ তখন একটিকে সামলালেও অন্যটি খোয়াতে বাধ্য হন।

কালো বড় জোর রাজাকে মন্ত্রীর পাশে

ঘোড়া দিয়ে এমন কিস্তি সবচেয়ে মারাত্মক।এই ছকে কোন এক সংখ্যক চাল সম্পূর্ণ হয়েছে।এবার সাদা চালদেবে। সে KB3 ঘর থেকে তার ঘোড়া তুলে কালোর বড়ে এবং' গজের পাশে KN5 ঘরে বসিয়ে কালো রাজায় কিস্তি দেবে। কালোর পক্ষে রাজা সরান অনিবার্য। তুলে দিতে পারেন। কিন্তু মন্ত্রীকে

বাঁচাতে পারবেন না। সাদা ঘোড়াকে মরতে দিয়েও মন্ত্রী নেবেন। কারণ ঘোড়ার মূল্য ৩ বা ৩.২৫ আর মন্ত্রীর মূল্য ৯. অর্থাৎ এই এক বদলে তার লাভ ৬ বা ৫.৭৫.

মধ্য পর্বের কথা শেষ করতে গিয়ে উৎসাহী দাবাড়ুকে একটা কথা স্মরণ করিয়ে দেওয়া দরকার। তা হ'ল এই যে মধ্য পর্বে খেলায় বল মারামারি হবেই। এ সময়ে মনে রাখতে হবে সব সময়েই প্রতিপক্ষের বড় বলের বদলে নিজের ছোট বল দেওয়াই লাভজনক। সমান সমান বল বিনিময়েও বাধা নেই। কিন্তু পারত পক্ষে বড় বলের বদলে ছোট বল নেব না।

(মনে রাখতে হবে, শেষ নীতি আমরা ধ্রুব বলে গ্রহণ করব না। বিপক্ষ কৌশলে আমার বড় বল নিয়ে নিয়েছে। আমি তার ছোট বল মারতে পারি। এ ক্ষেত্রে ঐ ছোট বলকে ছেড়ে দেওয়া মুর্খতা। ক্ষতিত' হয়ে গেছেই। ঐ ছোট বলই তখন ভরাডুবির মুষ্ঠি যোগ।)

এজন্য আমরা কতকগুলি সূত্র বলে দিতে চাই।

১. সমান সমান বিনিময়ে বাধা নেই। বড়ের বদলে বড়ে, ঘোড়ার বদলে ঘোড়া, গজের বদলে গজ বা মন্ত্রীর বদলে মন্ত্রী অবশ্যই নেওয়া যায়।

২. গজের বদলে ঘোড়া বা ঘোড়ার বদলে গজ নেওয়া যেতে পারে। এতে খুব ক্ষতি বৃদ্ধি হয় না। গজ ও ঘোড়ার বল মূল্য ও সমান ৩.২৫

৩. নৌকার বদলে ঘোড়া বা গজ নেওয়া ঠিক নয়, নৌকার কার্যকারিতা ঘোড়া বা গজের চাইতে অনেক বেশি। খেলা যত শেষের দিকে আসে অর্থাৎ বোর্ড ঘুঁটি শূন্য হয়- নৌকার কার্যকারিতা তত বাড়ে। এজন্যই নৌকার (মূল্য ৫) বদলে গজ (মূল্য ৩.২৫) বা ঘোড়া (মূল্য ৩.২৫) নেওয়া বাঞ্ছনীয় নয়।

এক নজরে
মধ্যপর্বের খেলার নির্দ্দেশ

১. পরিকল্পিতভাবে খেলুন। বেশিদূর পরিকল্পনা প্রথমেই সম্ভব নয়। রুবেন ফাইনের মত হচ্ছে অন্ততঃ দুটি চাল ভাবতেই হবে।

২. বিনিময়ের সময় ছোট বলের বদলে বড় বল পেতে চেষ্টা করবেন। আর যখন আপনি বিপক্ষকে খানিকটা দুর্বল করেছেন, অর্থাৎ আপনার বল বেশি, তখন খানিকটা বিনিময় করে নিন সমানে সমানে।মনে রাখবেন, সমানে সমানে বিনিময়ের সেটাই মহেন্দ্রক্ষণ।

৩. বড়ের মূল্য কম নয়। বড়েকে হেলাফেলা করবেন না। এক সারিতে আগে পরে একাধিক বড়ে ভাল নয়। পিছিয়ে থাকা বড়েও ভাল নয়। ক্যাসলিং-এর পর রাজার সামনের বড়ের আড়াল ভাঙ্গা উচিত নয়।

৪. যখন নিজের বলগুলি ভালভাবে চলতে পারছে না তাদের গতিপথ শুধুই আটকে যাচ্ছে, তখনই বদলাবদলির মহেন্দ্রক্ষণ।

৫. যতক্ষণ সম্ভব রাজাকে নিরাপদ আশ্রয়ে রেখে দেবেন, অন্ততঃ মন্ত্রী থাকতে রাজাকে কখনই আক্রমণাত্মক ভূমিকায় নামাবেন না।

৬. খেলার মধ্য পর্বই জোট বন্ধনের প্রকৃষ্ট সময়। প্রতিপক্ষের অরক্ষিত ঘুঁটিকে কেন্দ্র করে জোট বন্ধন করা উচিত।

৭. মনে রাখবেন, আত্মরক্ষার নীতির চাইতে আক্রমণাত্মক নীতি ভাল। এবং আত্ম-রক্ষার শ্রেষ্ঠ উপায় হ'ল প্রতি আক্রমণ।

৮. প্রতিপক্ষকে দুর্বল স্থানেই আক্রমণ করতে হয়। অন্যত্র আক্রমণ ঠিক নয়।

৯. গজের জন্য কোণাকুণি পথ বা নৌকার জন্য লম্বা পথ না খুলে আক্রমণ ঠিক নয়। মন্ত্রীর জন্য দ্বিবিধ পথই দরকার।

১০. যত রকম খেলার কৌশল এই পর্বেই প্রয়োগ করতে হয়।

শেষ পর্বের খেলা

বেশিরভাগ খেলাতেই খেলা শেষ হয় শেষ পর্বে পৌঁছাবার আগেই, কাব্য করে বলা যায় দিবাভাগে নামে সন্ধ্যা। খেলার শেষ হলেও তাকে শেষ পর্ব বলা যায় না। দাবার শেষ পর্ব বলতে এক বিশেষ অবস্থাকে বোঝায়।

আমরা আগেই বলেছি দাবা খেলা হচ্ছে যুদ্ধ। যুদ্ধ অর্থই হত্যা। এ খেলায় হত্যা অর্থ খাওয়া বা মারা। দু পক্ষই বিপক্ষকে মারতে মারতে যখন দুই রাজারই লক্ষীছাড়া অবস্থা করে তোলে, তখনই তাকে বলে শেষ পর্বের খেলা।

তখন রাজার পাশে হয়ত আছে এক আধটা অনুচর। আশ্রয় নেই সহায় নেই- সারা বোর্ড হয়ত রাজাকেই দৌড়ে ফিরতে হচ্ছে আক্রমণ করবার জন্য বা আত্মরক্ষার জন্য। মৃত বলেদের জন্য যদি হাহাকার উঠত তবে আঠারো দিন যুদ্ধের পর কুরুক্ষেত্রের মতই অবস্থা দেখা যেত দাবা বোর্ডে। এ অবস্থাকেই যথার্থ শেষ পর্বের খেলা বলা হয়।

এই পর্বে বেশির ভাগ ক্ষেত্রে দুপক্ষের বল প্রায় সমান সমান থাকে। কখনও বা কোন পক্ষের সামান্য বেশি, অন্য পক্ষের কম। অত্যন্ত সতর্ক হয়ে না খেললে এ অবস্থায় জেতা সম্ভব নয়। বেশির ভাগ ক্ষেত্রে অমীমাংসিত ভাবেই খেলা শেষ হয়। দুপক্ষই স্বীকার করে নেন যে, আর খেলা সম্ভব নয়- খেলা অমীমাংসিত।

কোন অবস্থায় খেলা অমীমাংসিত ঘোষণা হবে?

অকারণ ঘুঁটি চালিয়ে সময় নষ্ট করা অনর্থক এজন্য পরখ করে দেখা গেছে, বিশেষ কতকগুলি অবস্থা না থাকলে কখনই বিপক্ষকে পরাস্থ করা যায় না। সে অবস্থা কোন পক্ষেরই না থাকলে খেলা অমীমাংসিত ঘোষণা করে নেওয়াই ভাল।

অবস্থাগুলি কি কি ?

১. রাজা এবং এক মন্ত্রী।

২. রাজা এবং এক নৌকা।

৩. রাজা এবং দুটি গজ।

৪. রাজা এবং একটি গজ, একটি ঘোড়া।

রাজা এবং দুটি ঘোড়া থাকলে বিপক্ষকে মাত করা যায় যদি বিপক্ষ অসতর্ক চাল দেয়। পঞ্চম আর একটি সর্তের কথা আমরা বলিনি। তা হ'ল রাজা এবং বড়ে। বড়ের পদোন্নতি ঘটে। এ বিষয়টা একটু পরে বলছি।

এমন অল্প বল নিয়ে বিপক্ষকে বিপাকে ফেলতে গেলে এমনভাবে কিস্তি দিতে হবে বা পরিস্থিতি সৃষ্টি করতে হবে, যাতে বিপক্ষের রাজা কোন কোণের দিকে আশ্রয় নিতে বাধ্য হয়। এর ফলে রাজা এক বা দুই দিকে বাঁধা পড়ে যান। খোলা থাকে যতটুকু শুধু সেটুকুই সামান্য বলে রোধ করা যায়।

দুটি গজ বা দুটি নৌকা থাকলে বিপক্ষের রাজাকে মাত করা সহজ কিন্তু একটা গজ এবং একটি নৌকা থাকলে রাজাকে চেষ্টা করে এমন করে ঠেলে নিতে হবে যে রংএর ঘরের গজ আছে সেই ঘরে। নইলে রাজা মাত হবে না।

এর চেয়ে কম বল থাকলে অনায়াসে খেলা অমীমাংসিত বলে শেষ করাই ভাল।

কি কি অবস্থায় বড়ের পদোন্নতি হয়?

দাবা খেলায় বড়ে সবচেয়ে ধীরগতির এবং সবচেয়ে কমশক্তির বল। প্রথম চাল ছাড়া বড়ে কখনই এক ঘরের বেশি যেতে পারে না। সে না পারে পাশ ফিরতে না পিছন ফিরতে। যে সারিতে সে যাত্রা শুরু করে, সেই সারিতেই তাকে সর্বদা এক পা এক পা করে এগুতে হয়। কেবল অন্য গুটিকে মারলে সে কোণাকুণি একঘর যায়। কিন্তু তখন তাকে সেই সারি ধরেই এগুতে হবে, অন্যের সারিতে ফিরবার পথ নেই।

কিন্তু এই ধীরগতি কম শক্তির বলটিকে দাবার নীতিকারেরা অসীম অধিকার দিয়েছেন পদোন্নতির নামে। দাবার রাজা, মন্ত্রী, গজ, ঘোড়া বা নৌকা জনমে মরণে ঐ পরিচয়েই বহন করে। কিন্তু বড়ে ধীর কদমে চলতে চলতে যদি তার অষ্টম ঘরে গিয়ে হাজির হতে পারে, তবে তার পদোন্নতি হয়। যে বলের ঘরে সে পৌঁছায়, সে অর্থাৎ খেলোয়াড়ের ইচ্ছানুয়ায়ী বড়েটি কোন একটি বলে পরিণত হয়।

বড়ে রাজার ঘরে গেলে কি হবে?

এখন প্রশ্ন এই থেকে গেল যে বড়ে যদি রাজার ঘরে গিয়ে হাজির হয়, তখন কি হবে? তখন কি দুটো রাজা হবে? নিশ্চয়ই নয়। দাবাড়ু একথা ভাবতেও পারেন না। দাবার রাজা দাবাড়ুর কাছে দেবতার মত সম্মানীয়। এজন্য সব গুটি মারা যায়, রাজা মারা যায় না। তাকে কিস্তি দেওয়া যায়, রাজার দেবার চাল না থাকলে হার বা মাৎ স্বীকার করেন। এখানেই খেলা শেষ। বাস্তবের রাজা মারলে বলা হয় The king is dead, Long live the king. দাবার সর্বদাই Long live the king the king has no death. সেখানে দুই রাজা অসম্ভবেরও অসম্ভব।

তবে রাজার ঘরে বড়ে পৌঁছালে কি হবে? রাজা বা মন্ত্রী যার ঘরেই বড়ে পৌঁছাক না কেন, বড়ে পরিণত হবে মন্ত্রীতে।

এক রাজার দুই মন্ত্রী সম্ভব কি?

কিন্তু এক মন্ত্রী থাকতেই যদি পৌঁছায়? সাধারণতঃ এমন ঘটনা ঘটে না, তবু বিশেষ ক্ষেত্রে পৌঁছালে কি হবে? তখন কি দুই মন্ত্রী নিয়ে খেলা হবে?

আন্তর্জাতিক নিয়মে এ বিষয়ে স্পষ্ট নির্দেশ দেওয়া আছে। সেখানে বলা হয় যে, এমন অবস্থায় বোর্ডে এক রাজার একাধিক মন্ত্রী থাকতে পারে।

বড়ে যে বলের ঘরে পৌঁছায়, সেই ঘরে বড়ের বদলে দাবাড়ুর দরকার মত বল রাখা হয়। এজন্য পৃথক চাল ধরবার প্রয়োজন নেই।

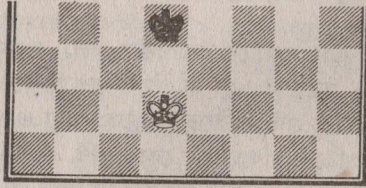
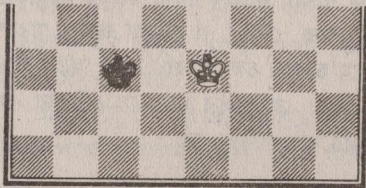
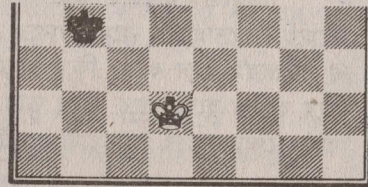
Opposition (বিরোধিতা)

এক পক্ষের রাজা অন্য পক্ষের রাজাকে নিজে মারতে না পারলেও কিছু কিছু ক্ষেত্রে পরস্পর পরস্পরের বাধা হয়ে দাঁড়ায়। এটি বিরোধিতা নামে পরিচিত।

বিরোধিতা তিন ধরণের হতে পারে ১) লম্ব ২) সমান্তরাল ৩) কৌণিক

লম্ব বিরোধিতা

এই ছকগুলি উপরিউক্ত বিরোধিতার উদাহরণ। এখন যদি কালোর চাল হয় তবে সাদা বিরোধিতা পেয়েছে বলে ধরতে হবে কেননা কালো জায়গা ছাড়তে বাধ্য হচ্ছে। যদি সাদার চাল হয় তাহলে সে বিরোধিতা খুইয়ে কালোকে জায়গা ছাড়তে বাধ্য।

বিরোধিতা খেলায় অপরিহার্য এবং এটি পাওয়া না পাওয়ার ওপর অনেক সময় হারজিৎ নির্ভর করে।

সমান্তরাল বিরোধিতা

কৌণিক বিরোধিতা

১) রাজা এবং বড়ে বনাম রাজা

দু ধরণের অবস্থা হতে পারে এই লড়াইয়ে

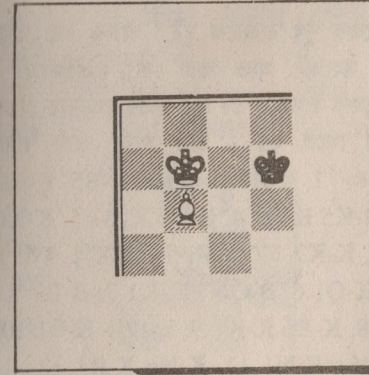
(ক) বড়ে স্বাবলম্বী এবং কোন সাহায্য ছাড়াই তার পদোন্নতি হতে পারে।

(খ) বড়ে স্বাবলম্বী নয়।

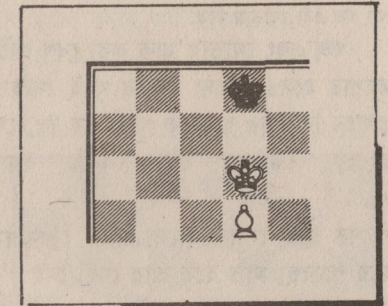
ক) বড়ে স্বাবলম্বী

এক্ষেত্রে সমচতুর্ভুজের গণনা কাজে লাগে। পাশের ছকে যদি কালোর প্রথম চাল হয় তাহলে তার রাজা সহজেই বড়েকে মারতে পারবে। যদি সাদার চাল হয় তাহলে সে জিতে যাবে অহেতুক চাল হিসাব করার চাইতে সমচতুর্ভূজের গণনায় সহজে ঘর গোণা যায়।

খ) অবস্থা একটু জটিল হলেও বলা যেতে পারে যদি নির্বল রাজা বড়ের রাস্তায় একটি ঘর দখল করতে পারে তাহলে খেলা কিছু কিছু ক্ষেত্রে অমিমাংসিত থাকে। পাশের ছকে কালো রাজা বড়ের রাস্তায় বসে থাকায় চাল মাত হয়েছে।

বড়ের পথে যদি একটি ঘর দখল করা না হয় তাহলে পাশের ছকে দেখুন কি অবস্থা হয়। সাদার জেতার চাল হল 1. K-R7, 2. P- N7 এবং 3. P-N8 =Q. তবে এর একটি ব্যতিক্রম আছে।

যদি সাদার চাল প্রথমে হয় তাহলে 1. K-R8 K--B1 2. P-R7 K-B2 চাল মাত হচ্ছে।

যদি কালোর চাল প্রথমে হয় তাহলেও ফলের কোন হেরফের হবে না। যেমন 1...K-B1 2. K-N6 3. P-R7+ K-R1 4. K-R6 চাল মাত।

জেতার জন্য সাদার আদর্শ রাস্তা হল তার রাজাকে ষষ্ঠ সারিতে নিয়ে আসা। এখন সাদা বা কালোর প্রথম চালে ফলের কোন তারতম্য হয় না। পাশের ছকে প্রথমে কালোর চাল ঃ-

1...K-K1 2. K-B7 K-K2 3. P-Q6+ এবং বড়েটিকে কোনভাবেই আটকানো যায় না।

সাদার প্রথম চাল ঃ– 1. K-K6 (1. K-B6 হলেও চলবে) K-K1 2. P-Q6 K-Q1 3. P-Q7 K-B2 4. K-K7 এবং বড়েটি পদোন্নত হবেই।

রাজা এবং বড়ে বনাম রাজার লড়াইয়ের সম্পূর্ণ ব্যাখ্যা দেওয়া এই স্বল্প পরিসরে সম্ভব নয়। আমাদের পরবর্তী বইয়ে এটি সংযোজন করা হবে।

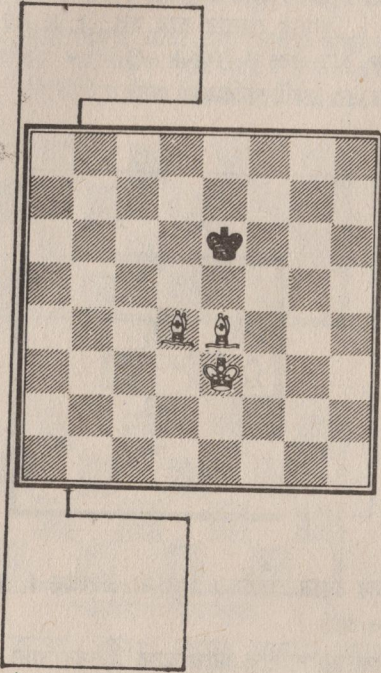
(২) দুই গজে মাত

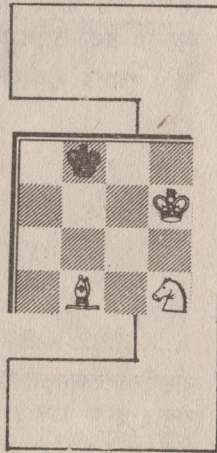
বিপক্ষের শুধু রাজাকে দুই গজের সাহায্যে খুব সহজেই মাত করা যায়। এক্ষেত্রে বিপক্ষের রাজাকে যে কোন এক কোনায় ঠেলে নিয়ে যেতে হয়। চাল গুলো ভাল করে দেখুনঃ- 1. K-B4 K-Q3 2. K-B5 K-K2 3. B-K5 K-Q2 4. K-B6 K-B1 5. K-K6 (5. K-K7 চালে কালো চালমাত হত) 5...K-Q1 6. B-QN7 K-K1 7. B-B7 K-B1 8. K-B6 K-K1 9. B-B6+ K-B1 10. B-Q6+ K-N1 11. K-N6 K-R1 12. B-Q7

(এখানে সাদা অপেক্ষা করার চাল দিয়ে মাত করার রাস্তা পরিস্কার করে নিল।)

12.. K-N1 13. B-K6+ K-R1 14. B-K5 মাত।

খেয়াল করে দেখুন সাদা রাজা বিপক্ষের রাজা থেকে ঘোড়ার চালের দূরত্বে থাকলে চালমাতের সম্ভাবনা থাকেনা।

(৩) গজ এবং ঘোড়ায় মাত

গজ এবং ঘোড়ায় মাত করা বেশ জটিল ব্যাপার হলেও কায়দা জানলে খুবই সোজা। এখানে বিপক্ষের রাজাকে গজের যে রং, সেই রংয়ের কোনায় টেনে নিয়ে যেতে হয়।

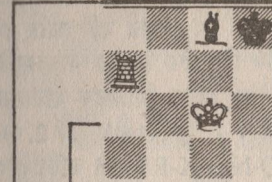
পাশের ছকে দেখুন কালো রাজা কোনঠাসা হয়ে পড়েছে। মাত হতে আর দেরী নেই। 1. B-R6 K-R2 2. B-B8 K-N1 3. N-N4 K-R2 4. K-B7 K-R1 5. B-N7+ K-R2 6. N-B6 মাত।

নৌকা বনাম গৌণ বল

(৪) নৌকা বনাম গজ

গজের মূল্য (৩.২৫) নৌকা (৫) থেকে কম হলেও বেকায়দায় না পড়লে নৌকা বনাম গজের লড়াই অমীমাংসিত হয়। যে পক্ষের গজ আছে সে পক্ষের রাজা যদি গজের রংয়ের বিপরীত কোনায় ঢুকে পড়ে তা হলে প্রতিপক্ষ আর কিছুই করতে পারে না।

চালগুলো দেখুন

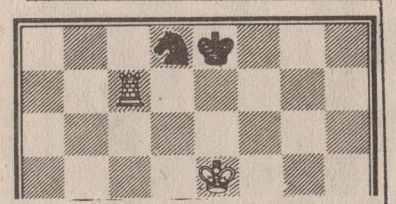
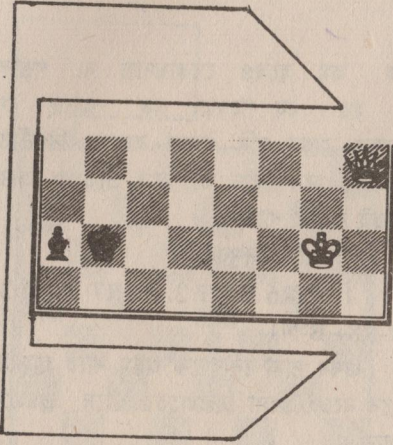
1. K-R6 B-R7 2. R- R7 B-N6 3. R-R8+ B-N1

এখন সাদা নৌকাকে অষ্টম সারি ছাড়তে হবে নচেৎ খেলা চালমাতের ফাঁদে ড্র হয়ে যাবে।

(৫) নৌকা বনাম ঘোড়া

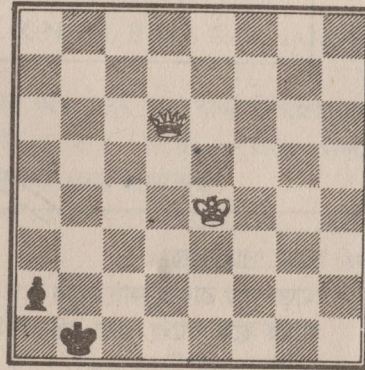
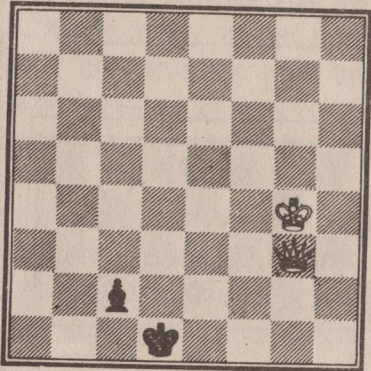
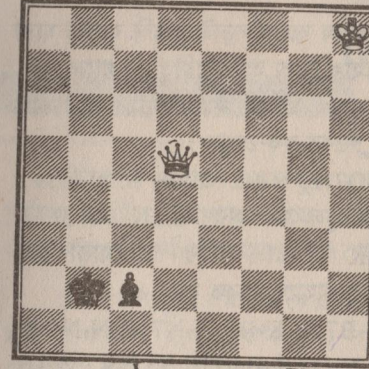
ঘোড়া তার রাজার কাছ থেকে দূরে সরে না গেলে লড়াই অমীমাংসিত হয়।

পাশের ছকে কালো রাজা অষ্টম সারিতে চলে গেলেও নৌকা কিছুই করতে পারে না। যেমন –

1. K-Q6 N-B2 + 2. K-K6 N-Q1+ 3. K-B6 K-B1 4. R-Q7 K-K1 5. R-K7+ K-B1 6. R-K1 N-N2 7. K-K6 K-K1 8. R-QN1 N- Q1+ 9. K-Q6 N-B2+ 10. K-K6 K-Q1+

সাদা আর কোন কিছুই করে উঠতে পারবে না।

একটি বড়ে নিয়ে মন্ত্রীর বিরুদ্ধে লড়াই করা বাতুলতার সমান হলেও কিছু কিছু বিশেষক্ষেত্রে খেলা অমীমাংসিত রাখা যায়। নৌকার ঘরের বড়ে এবং গজের ঘরের বড়ে যদি সপ্তম সারিতে পৌঁছে যায় তাহলে খেলা সাধারণতঃ অমীমাংসিত থাকে। যে পক্ষের মন্ত্রী আছে সে পক্ষের রাজা যদি বিপক্ষের রাজার কাছাকাছি থাকে তা হলে কিছু ক্ষেত্রে বিপক্ষকে হারানো যায়। পাশের ছকে 1. Q-N4+ K-B7 2. Q-R3 K-N8 3. Q-N3+ K-R1 চাল কটির পর খেলা অমীমাংসিত থাকে।

পাশের ছকে দেখুন রাজা কাছাকাছি থাকায় মন্ত্রী কিভাবে বিপক্ষকে হারাল। এই কায়দাটি দাবাড়ুদের কাছে বেশ সুপরিচিত।

1. Q-N4+ K-R8 2. Q-B3+ K-N8 3. K-Q3! P-R8=Q 4. Q-B2 মাত।

এই একই ধরণের কায়দা গজের বড়ের ক্ষেত্রেও করা যেতে পারে। যেমন 1. Q-N3 K-Q7 2. Q-N2 K-Q8 3. K-B3 K-Q7 (যদি 3...P-B8=Q তবে 4. Q-K2 মাত) 4. K-B2 K-Q8 5. Q-Q4+ K-B8 6. Q-QN4! এবং 7. Q-K1 মাত।

এবার দেখুন গজের ঘরের বড়ে নিয়ে কালো কিভাবে খেলা আমীমাংসিত রাখছে।

1. Q-Q4+ K-R7 2. Q-B3 K-N8 3. Q-N3+ K-R8

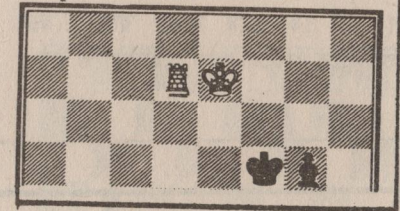
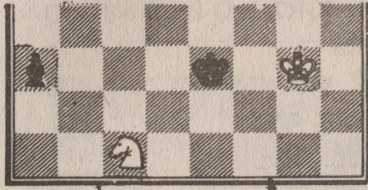
এখন মন্ত্রী যদি কালো বড়ে মারে তাহলে কালো চালমাত হবে।

(৭) নৌকা বনাম বড়ে

এই ধরণের খেলা কোন একটা বিশেষ ছকে আবদ্ধ না থাকলেও কিছু বিশেষ নিয়মে কিছুটা বেঁধে রাখা যায়। নৌকা বনাম বড়ের লড়াইয়ে যে পক্ষের নৌকা আছে সে পক্ষ জিততে পারে যদি তার নৌকা এবং রাজা, এই দুটি বলই বড়ে রাস্তায় একটি ঘর দখলে রাখে।

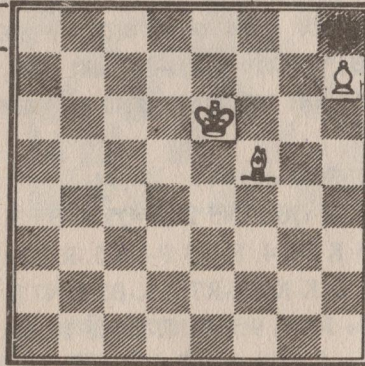
চালগুলো এইরকম ঃ

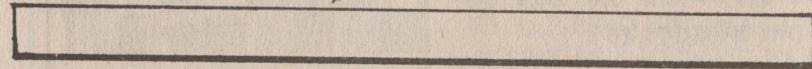
1. K-Q6 P-N5 2. K-Q5 K-B5 3. K-Q4 K-B6 4. K-Q3 P-N6 5. R-B7+ K-N7 6. K-K2 K-R7 7. K-B3 P-N7 8. R-R7+ K-N8 9. R-KN7 K-R8 10. K-B2

যদি ছকে কালোর চাল প্রথমে হত তাহলে খেলা অমীমাংসিত হত।

ঘোড়া বনাম বড়ের লড়াইয়ে যদি বড়েটি মারা যায় তাহলে খেলা অমীমাংসিত থাকে এটা জানা কথা। অনেক সময় মজার মজার কান্ড ঘটে। পাশের ছক দেখুন।

1...K-Q7 2. N-R2(এখানে 3. N-N3+ মারাত্মক ভুল হত কারণ 2...K-B7 3. N-Q4+ K-N7 চাল কটির পর ঘোড়া আর বড়েটিকে থামাতে পারত না।)

2... K-B7 3. K-B3 K-N7 4. N-N4 K-N6 5. N-Q3 K-B6(যদি 5...P-R7 তবে 6. N-B1+ এবং 7. NXP)6. N-B1 K-N7 7. N-Q3+ K-B7 8. N-N4+ K-B6 9. N-R2+

নৌকার ঘরের বড়েকে আটকাতে গেলে QB1, QR2, QN4 এবং Q3 ঘরগুলোতে ঘোড়া ঘোরানোর কায়দাটি জানা প্রয়োজন।

(৯) বড়ে এবং গজ বনাম শুধু রাজা

একটি অবস্থা আছে যেখানে সবলপক্ষ একটি বড়ে এবং গজ নিয়েও জিততে পারে না। বড়েটি এক্ষেত্রে হওয়া চাই নৌকার ঘরের বড়ে। বড়ে যে ঘরে পদোন্নত হবে তার বিপরীত রংয়ের গজ থাকলে এবং নির্বল রাজা যদি কোনক্রমে বড়ের রাস্তায় চলে আসতে পারে তাহলে খেলা অমীমাংসিত হয়।

সমস্যা ও সমাধান সংকেত

এই পর্বে আমরা কতকগুলি সমস্যা তুলে দিতে চাইছি। এগুলি দাবা-উৎসাহী পাঠক স্বচেষ্টায় সমাধান করতে চেষ্টা করবেন। এগুলির ভেতর দিয়ে তাঁর দাবার বোধ কতখানি পরিচ্ছন্ন হয়েছে তা সহজেই বোঝা যাবে।

এই সমস্যাগুলি সমাধান করতে বসে কখনই আগে উত্তর দেখবেন না। সামনে ঘড়ি রাখবেন। এক একটা ধাঁধা সমাধান করতে কত সময় লাগছে, তা অবশ্য দেখবেন এবং লিখে রাখবেন।

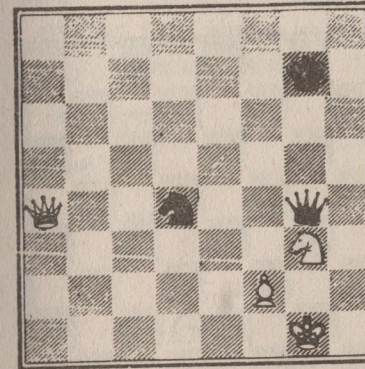
প্রথমসমস্যা এবারে সাদার চাল। সবচেয়ে কম চালে কিভাবে সাদা জিততে পারে?

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

১.

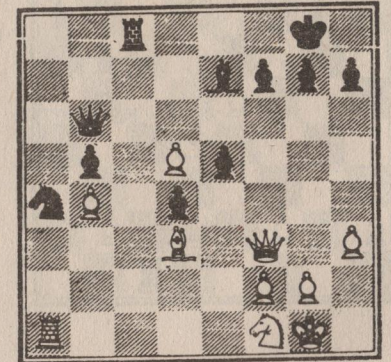
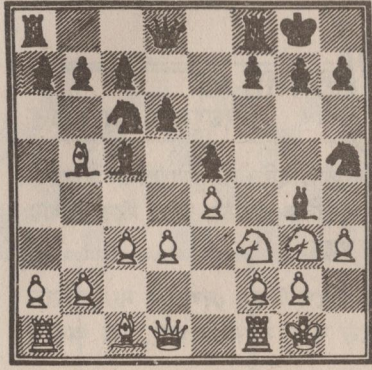
২.

৩.

দ্বিতীয়সমস্যা এবার সাদার চাল। তার জন্য একটি দ্বিমুখী আক্রমণের পরিকল্পনা তৈরি করুন।

সময় লাগল -

সম্ভাব্য চাল -

১.

২.

তৃতীয়সমস্যা সাদার N3 র ঘোড়াকে যদি কালো ঘোড়া মেরে দেয় তবে, সাদার পরবর্তী সুবিধাজনক চাল কি হবে, তা ভাবুন।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

১.

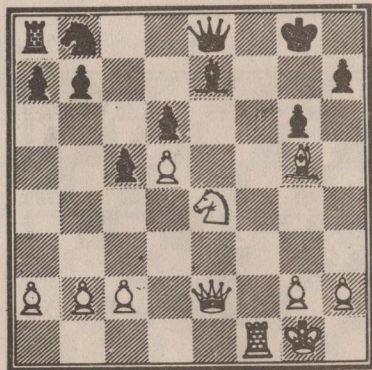
২.

চতুর্থসমস্যা কালো রাজার আছে এক বড়ে, এক গজ। সাদার দুই নৌকা, এক ঘোড়া। এবার সাদার চাল। তার সবচেয়ে ভাল চাল কি হবে?

সময় লাগল -

সম্ভাব্য চাল- ১.

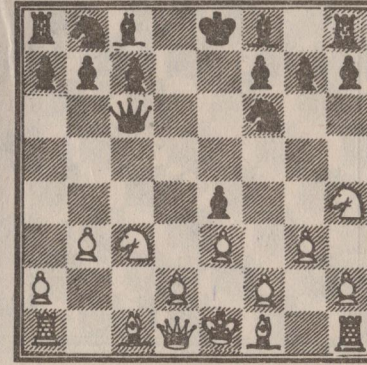
২.

৩.

পঞ্চমসমস্যা সাদার চাল এবার। সাদার সবচেয়ে ভাল চাল কি হতে পারে? ক' চালে কালো মাত হবে?

সময় লাগল -

সম্ভাব্য চাল-

১.

২.

ষষ্ঠসমস্যা এবারে সাদার চাল। যেমন করেই সম্ভব হোক, আপনি চাল পরিকল্পনা করে একটা পিন সৃষ্টি করুন।

সময় লাগল -

সম্ভাব্য চাল -

১.

২.

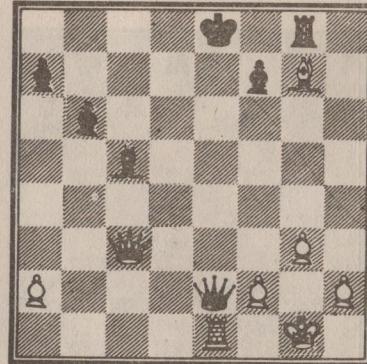
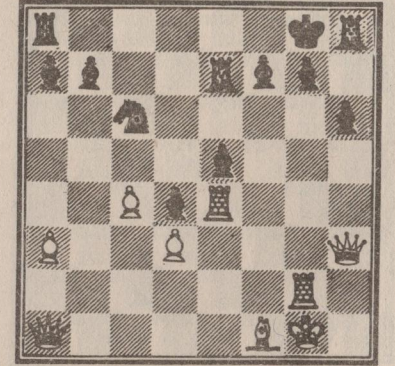
সপ্তমসমস্যা- সাদার লাভ জনক আক্রমণাত্মক চাল কল্পনা করতে হবে। বলুন, সম্ভাব্য লাভ কি কি?

সময় লাগল -

চাল -

সম্ভাব্য চাল -

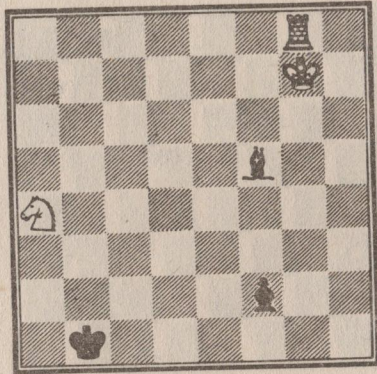
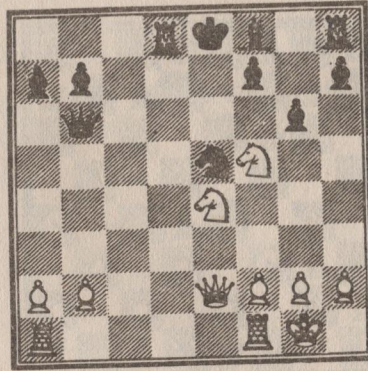
১.

২.

অষ্টমসমস্যা খুব সংকটজনক অবস্থা। তবু শেষ চালে সাদা QR1 থেকে নৌকা টেনে দিয়েছে K1-এ। এ চাল কতদূর সঙ্গত হয়েছে দেখান।

সময় লাগল -

যুক্তি-

নবমসমস্যা সাদার এমন চাল বার করুন যাতে সাদা জিতবে। এবার সাদার চাল।

সময় লাগল -

সম্ভাব্য চাল-

দশমসমস্যা সাদার জিতবার পরিস্থিতি নেই। সে ড্র করতে পারলেই যথেষ্ট মনে করবে। তারই বা পথ কি?

সময় লাগল -

সম্ভাব্য চাল-

১. ৪.

২. ৫.

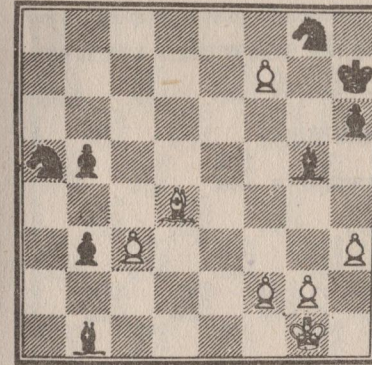
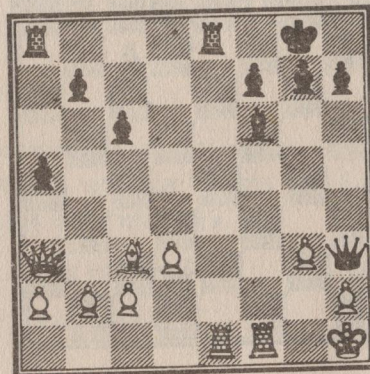
৩.

একাদশসমস্যা সাদার চাল দেওয়া হয়েছে। সাদাকে বিপন্ন করার মত কোন চাল কালো দিতে পারে?

সময় লাগল-

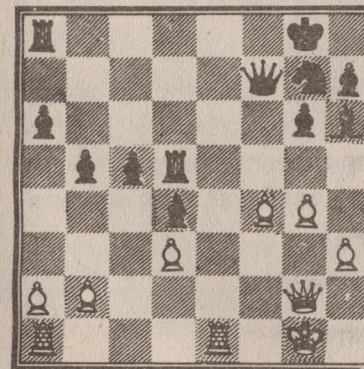
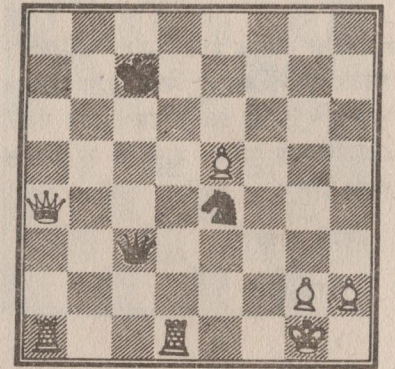
সম্ভাব্য চাল-

১. ৩.

২.

দ্বাদশসমস্যা সাদার সবচেয়ে কম চালে বিজয়ী হবার মত চালটি বের করুন।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

ত্রয়োদশসমস্যা কালোকে জিততে হবে। এবার তারই চাল।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

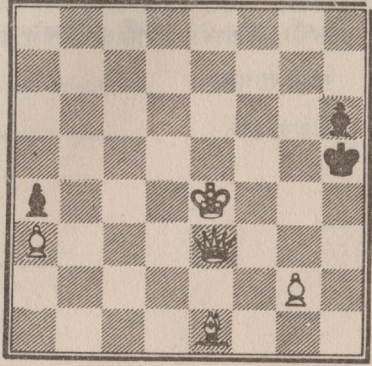
চতুর্দ্দশসমস্যা মধ্যপর্বের খেলা। এসময়ে আত্মরক্ষার প্রয়োজন এবং বিপক্ষের শক্তি হ্রাস করতে হয়। সাদার তেমন চাল উদ্ভাবন করুন।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

১.

২.

৩.

পঞ্চদশসমস্যা এটি খেলার শেষ পর্যায়ের। মাত্র তিন চালে কালোকে মাত করতে হবে।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

১. ৩.

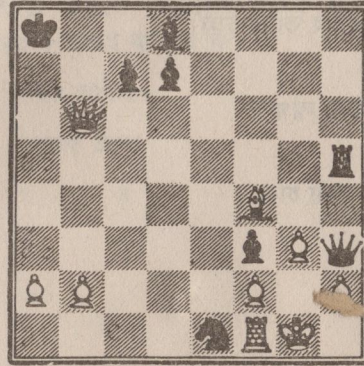
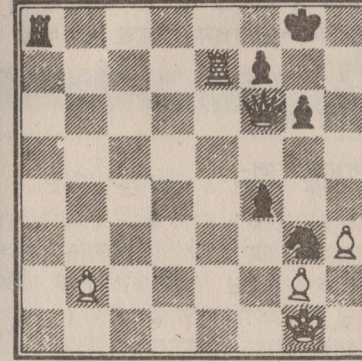
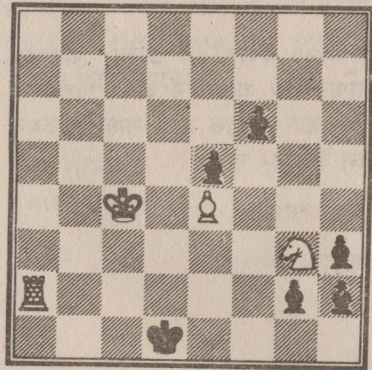
২.

ষোড়শসমস্যা সাদার মাত হওয়া অনিবার্য। পরের চালে কালো তার মন্ত্রী রাজার মুখোমুখি KN2 তে বসিয়ে দেবে। ঘরটা ঘোড়ায় ধরা আছে। সাদা কি ড্র করতে পারে না?

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

১. ৩.

২.

সপ্তদশসমস্যা কে জিতবে স্থির করুন। আমরা সমাধানে সাদাকে জেতাব। কিন্তু প্রতিক্ষেত্রেই কালোর অন্য চাল ছিল। আপনি সেই চালই খুঁজে বের করুন।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

অষ্টাদশ সমস্যা এবারে কালোর চাল। ঘোড়া না নড়ে কিভাবে রাজা মাত করতে সাহায্য করতে পারে?

সময় লাগল-

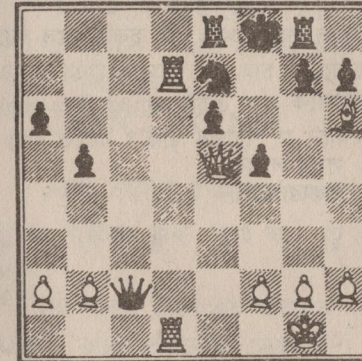
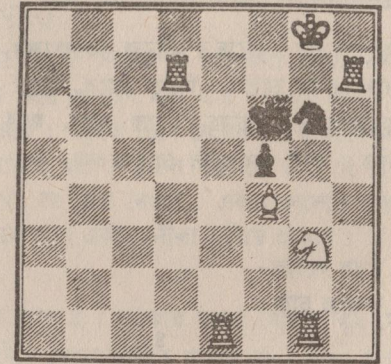
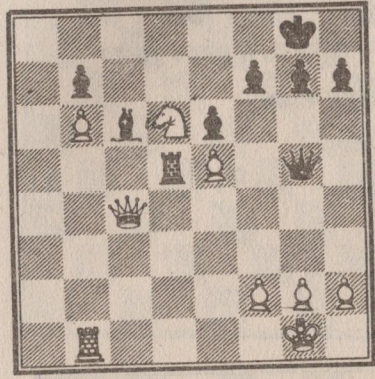
চাল-

ঊনবিংশসমস্যা সাদার অবস্থা ভাল নয়। কালো সুযোগ পেলেই সাদা মাত হবে। কিন্তু সাদা যে সুযোগ না দিয়ে জিততে পারে কি?

সময়-

সম্ভাব্য চাল-

১. ৩.

২.

বিংশসমস্যা সাদাকে এক চালে মাত করতে হবে।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

একবিংশসমস্যা এবারে সাদার চাল এবং এমন চাল পরিকল্পনা করতে হবে যাতে সে জেতে।

সময় লাগল-

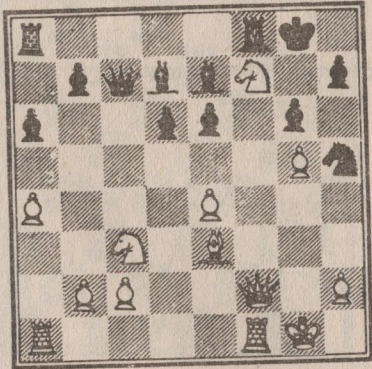
সম্ভাব্য চাল-

১.	৪.	৭.
২.	৫.	৮.
৩.	৬.	৯.

াবিংশসমস্যা বোর্ডের দিকে তাকান। সাদা এমন চাল দিতে পারে, যাতে কালোর সব তচনচ হয়ে যাবে, হবে মাত। সেই চালগুলি বের করুন।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

১.	৪.	৭.
২.	৫.	৮.
৩.	৬.	

ত্রয়োবিংশ সমস্যা এই সমস্যাটি খুবই কঠিন। আসল খেলা থেকে এই ছকটি তুলে ধরা হয়েছে। চাল সাদার, চেষ্টা করুন কালোকে এমন একটা জায়গা নিয়ে যেতে যেখানে সে পরাজয় স্বীকার করতে বাধ্য।

সময় লাগল-

সম্ভাব্য চাল-

১.	৪.	৭.
২.	৫.	৮.
৩.	৬	

সমাধান

প্রথম সমস্যা ঃ এখানে সাদা আসলে একটা ফর্ক তৈরী করবে। সে মন্ত্রী দিয়ে ঘোড়া মেরে কিস্তি দেবে। অনিবার্যভাবে এবার কালোকে তার মন্ত্রী দিয়ে সাদা মন্ত্রী মারতে হবে। কালো যদি মন্ত্রী না মারে, তাহলে সাদারই সুবিধা। আর প্রত্যাশিত মন্ত্রী মারার চাল দিলে সাদা তার ঘোড়া B5 এ তুলে একই সঙ্গে কিস্তি দেবে এবং মন্ত্রী ধরবে। ঘোড়ার কিস্তি। অতএব রাজা সরাতেই হবে। কালোর মন্ত্রী পরের চালে মেরে দেবে সাদা ঘোড়া। এবার কালোর রাজাকে কোনঠাসা করতে পারলেই কালো মাত হবে।

1. QXN + QXQ 2. N-B5 + এবং 3. NXQ

দ্বিতীয় সমস্যা ঃ সাদাকে দিয়ে একটা দ্বিমুখী আক্রমণের পরিকল্পনা করতে বলা হয়েছে। ভাল করে ছকটা দেখুন। কোন্ ঘুঁটি দিয়ে আক্রমণ করা যায়? একটু ভাবলেই বুঝবেন যে সাদা, মন্ত্রী দিয়েই আক্রমণ করতে পারে। মন্ত্রীকে টেনে দেবেন B5 ঘরে। দেখুন, একদিকে কালো নৌকা এবং অন্যদিকে মাত ধরেছে মন্ত্রী। কালো সবচেয়ে ভাল যে চাল দিতে পারে, তা হ'ল KN2 থেকে বড়ে কে KN3 তে তুলে দেওয়া। এবার কালোর পক্ষে মন্ত্রী টেনে নৌকা মেরে কিস্তি দেওয়া সহজ। ফলে সাদা একটা নৌকা এগিয়ে থাকবে।

1.Q-B5 P-N3 2. QXR+

তৃতীয় সমস্যা ঃ কালো মারাত্মক চাল চেলেছে। নৌকার ঘরের ঘোড়া দিয়ে সে N3র ঘোড়া মেরে দিয়েছে। কিন্তু সাদা বড়ে দিয়ে ঘোড়া মারতে পারছে না। কারণ বড়ে তুললেই গজের কিস্তি হয়। QR3 এর বড়ে দিয়ে কালো গজ মারতে পারে সাদা। কিন্তু লাভ কি তাতে? পরের দানে ঘোড়া মেরে দেবে সাদা নৌকা। নৌকা মারলে ঘোড়া ফিরে যাবে না। তা না যাক। তাতে কালোর ক্ষতি নেই। ৩.২৫ এর বদলে সে পাচ্ছে ৫। এতে কালোর খেলার সুবিধা হবে।

1.. NXN 2. PXB NXR

চতুর্থ সমস্যা ঃ কালোর অবস্থা খুবই খারাপ। তার গজকে সাদার নৌকা বা ঘোড়া মারতে পারলেও মারা যায় না। তা হলে খেলা চালমাতের নিয়ম অনুসারে অমীমাংসিত হবে।

চাল সাদার। সে এক মারাত্মক পরিকল্পনা করল। সে B8 এর নৌকা টেনে দিলে R8এ। কালো গজ নৌকা মেরে দিল। এবারে সে দ্বিতীয় নৌকাটি ঠেলে দেবে N7 ঘরে। এবার কালোর পক্ষে গজ দিয়ে সাদা নৌকা মারা ছাড়া পথ নেই। গজ সরালেই সাদা তার ঘোড়া N3 তে তুলে কিস্তি দেবে এবং কালো মাত হবে। কারণ রাজার নড়বার জায়গা নেই। বড়ে দিয়ে ঘোড়াও মারা যাচ্ছে না কারণ বড়ে পিছনে চলে না। অতএব তিন চালে কালো মাত হবে।

1. R-KR8 BXR 2. R-N7 BXR 3. N-N3 মাত

পঞ্চম সমস্যা ঃ ছক দেখলেই বোঝা যাবে, সাদার সবচেয়ে ভাল চাল হবে বিন্দুমাত্র দ্বিধা না করে KB6এ ঘোড়া বসিয়ে কিস্তি দেওয়া। ঘোড়ার কিস্তি। অতএব হয় ঘোড়া মারতে হবে নয় রাজা সরাতে হবে। যদি সাদার ঘোড়া গজ দিয়ে মারে কালো, তবে সাদা মন্ত্রী সারি ফাঁকা পেয়ে কালো মন্ত্রীকে মারবে এবং কিস্তি পড়বে। যদি রাজা সরে তাহলেও মন্ত্রী মার যাবে। অতএব কালোর মন্ত্রীকে কোনভাবেই বাঁচানো সম্ভব নয়।

1. N-B6+ BXN (যদি 1. K-B2 তবে 2. NXQ KXQ 3. QXB মাৎ) **2.QXQ+**

ষষ্ঠ সমস্যা ঃ ছকটি ভাল করে দেখুন। সাদার ঘুঁটিগুলোর প্রায় সবই মুখ বন্ধ। দুই ঘোড়া এবং এক মন্ত্রীর ও এক গজের মুখ অংশতঃ খোলা আছে। এদের মধ্যে কেউই আক্রমণে তেমন উদ্যত নয়, একমাত্র B1 এর গজ ছাড়া। অতএব সমস্যা যিনি দিয়েছেন, তাঁর লক্ষ্য নিশ্চয়ই ঐ গজ, হ্যাঁ। ঐ গজ যদি QN5 এ দেওয়া যায় তবে একই সঙ্গে মন্ত্রী এবং রাজা ধরা পড়ে। মন্ত্রীকে নড়ান সম্ভব নয়। রাজায় কিস্তি পড়ছে। অতএব কালো একমাত্র যা পারে তা হল মরার আগে গজকে মেরে মরা। তা হলে ঘোড়া মন্ত্রীকে মারবে। অর্থাৎ একটা গজের বদলে মন্ত্রী পাবে সাদা। (৯-৩.২৫) ৫.৭৫ লাভ সাদার।

1. B-N5 QXN 2. NXQ

সপ্তম সমস্যা ঃ ছকটি ভালো করে পর্যবেক্ষণ করলে দেখতে পাবেন, কালো বোকার মত নিজের মরণ ফাঁদ পেতে রেখেছেন। তিনি মন্ত্রীকে তাঁর KR6 এ এনে ভুল করেছেন। মন্ত্রীকে গজ মারতে পারছে না সাদার নৌকার আড়ালের জন্য। এবার নৌকাকে টেনে সোজা N7 এর বড়ে মেরে কিস্তি দিলে পরের দানে কালো রাজা দিয়ে নৌকা মারতে বাধ্য। এদিকে পরের দানে গজের কোপে যাবেন অসহায় মন্ত্রী। সাদার প্রত্যক্ষ লাভ (৯-৫) চার পয়েন্ট বল।

1. RXP+ KXP 2. BXQ

অষ্টম সমস্যা ঃ সাদার এটা মোটেই ভাল চাল হয়নি। এবারে কালো গজ দিয়ে বড়ে মেরে কিস্তি দেবে কালো। সাদাকে সরাতেই হবে। এবার গজ দিয়ে নৌকা খাবে কালো, ধরা পড়বে মন্ত্রী। মন্ত্রী সরালে কালোর গজের বদলে নৌকা লাভ হবে।

1. BXP+ 2. K-R1 BXR

নবম সমস্যা ঃ সাদার অবস্থা মোটেই ভাল নয়। তবে সাদার সামনে এমন একটা সুযোগ আছে যাতে সাদা জিতেই যাবে। ভাবুন না। কিছুতেই বের করতে পারবেন না। কারণ অকারণে নির্বোধের মত মন্ত্রীকে তুলে দিতে হবে মন্ত্রীর মারের মুখে। কালো ভাববে কিস্তির লোভে আপনি মন্ত্রীকে তুলে দিয়েছেন N5-এ। আপনার লক্ষ্য কালোর মন্ত্রীকে ও ঘর থেকে সরান। তাহলেই কালো মাত। কি ভাবে ? দেখুন–

1. Q-N5+ QXQ 2. N-B6 মাত

কালো যদি বুদ্ধিমান এবং দূরদৃষ্টি সম্পন্ন হয় তবে সে সাদার মন্ত্রীর কিস্তি দুভাবে ঢাকার চেষ্টা করতে পারে কিন্তু কোনটাতেই হার এড়ানো যায় না।

ক.
1. .... R-Q2
2. QXQ PXQ
3. NB6 +

সাদার ঘোড়ার বদলে নৌকা লাভ হল

খ.
1. .... N-Q2
2. N-B6 + QXN
3. KR-K1 B-K2
4. RXB + K-B1
5. Q-N4 K-N1
6. N-R6 + K-N2
7. RXP + QXR
8. NXR KXR
9. QXP

দশম সমস্যা ঃ সমস্যাটি কঠিন। দাবার বোর্ডে ঘুঁটি সাজিয়ে সমাধানের চেষ্টা করুন। সমস্যাটি সাদার। তার পক্ষে জয় কখনই সম্ভব নয়, একথা বুঝে সে এখন কোনক্রমে ড্র করে আত্মরক্ষা করতে চায়।

1. N-B3+ K-B7

কালো রাজা অন্য কোন ঘরে গেলে কি হবে দেখা যাক :-

ক) 1...K-R8 2. R-R8+ K-N7 3. N-Q1+ K-(যে কোন ঘরে) 4. NXP এবং খেলা অমীমাংসিত হবে।

খ) 1..K-N7 2. N-Q1+ এবং 3. NXP

গ) 1...K-B8 2.. N-K2+ এবং 3. N-N3 যখন কালো বড়ের ভবিষ্যত অন্ধকার।

সুতরাং 1... K-B7 কালোর একমাত্র চাল।

1. N-Q1

আপাতদৃষ্টিতে ভুল চাল কিন্তু সাদা দারুণ বুদ্ধি খাটিয়ে চালটা চেলেছে।

2... KXN

ঘোড়া মারা ছাড়া কালোর কোন উপায় নেই কারণ যদি 2... P-B8=Q তবে 3. N-K3+ এবং 4. NXQ

3. R-QR8

ঘোড়া খাওয়ানোর পিছনে অভিসন্ধি ছিল এই চালটি

3.. P-B8=Q

কোন রাস্তা নেই। যদি 3... K-K7 বা K-Q7 তাহলেও সেই 4. R-R2 + এবং 5. RXP

4. R-R1 + K-K7
5. RXP KXR

এখন শুধু গজ নিয়ে কালো, বিপক্ষের রাজাকে মাৎ করতে পারবে না। ফলে খেলা অমীমাংসিত হবে।

একাদশ সমস্যা : কালোর চালটি যেমন সহজ তেমনি মারাত্মক। সাধারণ ভাবে মনে হয় নৌকা দিয়ে নৌকা মেরে দেওয়া ছাড়া পথ নেই। সে চাল আদৌ ভাল হবে না। কালো এবার করবে একটা গ্যামবিট। সে নিজের নৌকা টেনে এনে সাদা নৌকার ঠিক মুখোমুখি K7 ঘরে বসিয়ে দেবে। হতচকিত হবে সাদা। কিসের জোরে রাখল এখানে ? যাই ভাবুন না কেন সাদার মরণ দশা।

চাল গুলো দেখা যাক

যদি 2. RXR তবে 2.... QXR মাত

যদি 2. RXB তবে 2.... QXP মাত

যদি 2. R-B2 তবে 2.... RXR এবং 3... QXP মাত

দ্বাদশ সমস্যা : সাদা এক চালেই কালোকে মাত করবে। তার B7 এর বড়ে B8 ঘরে লাফিয়ে হবে ঘোড়া। সঙ্গে সঙ্গেই কিস্তি পড়বে এবং কালো মাৎ। কালো রাজা R3 তে যেতে পারছে না। বড়ে পথ বন্ধ করে আছে। কালো ঘরগুলি বন্ধ করে আছে সাদা গজ। আর N3 ধরে আছে ঘোড়া।

ঘোড়ার বদলে মন্ত্রী নিলেও কালো মাত হত। কিন্তু তাতে বেশি চাল লাগত। আমাদের শর্ত পূরণ হত না।

ত্রয়োদশ সমস্যা : বোর্ডের দিকে তাকিয়ে দেখুন, সাদা কালোর চেয়ে অনেক বেশি শক্তি সম্পন্ন। তবে কালো জিতবে কিভাবে ? আমরা নিচে সম্ভাব্য চালগুলি দিলাম

1. -------	Q-K6 +
2. K-R1	N-B7 +
3. K-N1	N-R6 +
4. K-R1	Q-N8 +
5. RXQ	N-B7 মাত

এই কায়দাটিকে স্মদার্ড মেট বলা হয়।

চতুর্দশ সমস্যা : বোর্ড ভালভাবে লক্ষ্য করলে আপনি নিশ্চয় খুঁজে বের করতে পারবেন চালটা। কি করবে সাদা পরপর চালগুলো দেখুন

1. R-K7	QXR
2. QXR +	Q-B2
3. QXR +	

দেখুন, যদি এক নৌকা দিয়ে দুই নৌকা পেয়েছে। এটা তার মস্ত লাভ।

পঞ্চদশ সমস্যা : লক্ষ্য করুন, সাদা যদি তার রাজাকে B5 এগিয়ে দেয়, তা হলে কালো রাজার আর চলবার জায়গা থাকে না অথচ কিস্তি পড়ে নি। একে বলে অচলাবস্থা - স্টেলমেট। এতে খেলা ড্র হয়। এতে সাদার ক্ষতি। সে কিছুতেই এ অবস্থা ঘটতে দেবে না। কালোকে চালদেবার পথ খুলে রাখতেই হবে।

চালগুলো দেখুন -

1. Q-QN3	PXQ
2. K-B5	P-N7
3. P-N4 মাত	

ষোড়শ সমস্যা : সাদাকে কালো পরের চালেই মাত করবে। সে বড়ে দিয়ে মন্ত্রীকে মারার সুযোগও নেবে না। এ অবস্থায় সাদাই কিস্তি দেবার প্রথম সুযোগ নেবে।

1. Q-R6 +	K-N1
2. Q-N6 +	K-B1
3. Q-R6 +	K-N1

এই চাল চলতে থাকবে। অতএব পুনরাবৃত্তির মাধ্যমে খেলা ড্র।

সপ্তদশ সমস্যা : আমরা যেভাবে চালগুলি পরিকল্পনা করেছি, তাতে সাদা জিতছে। কিন্তু কালোর চালগুলিত তেমন বাধ্যতামূলক নয়, সে অন্য রকম চালও দিতে পারত। সে চাল পরিকল্পনার দায় আপনার রইল।

1. K-Q3	K-K8	7. PXP	P-K5
2. N-R1	PXN=Q	8. P-B6	P-K6
3. R-R1+	K-B7	9. P-B7	P-K7+
4. RXQ	K-N7	10.KXP	K-N7
5. K-K2	KXR	11.P-B8=Q	P-R8=Q
6. K-B1	P-B4	12.Q-B2 মাত	

অষ্টাদশ সমস্যা : সমস্যাটি আদৌ কঠিন নয়। নৌকা এবং ঘোড়ার সাহায্যে বিপক্ষকে কিভাবে মাত করা যায় এখানে তা দেখানো হয়েছে।

1......	R-R8+
2. K-B2	
বা 2. K-R2	R-R8 মাত
2. K-B2	R-KB8 মাত

উনবিংশ সমস্যা : এটি একটি ভারতীয় ধাঁধা। বয়স প্রায় হাজার বছর। সাদা গ্যাম্বিট করতে পারলে জিতবে। চালগুলো দেখুন

1. N-R5+	RXN
2. RXN+	KXR
3. R-K6	মাত

বিংশ সমস্যা : অনেক ভাবুন নিশ্চয় পারবেন। চালটি হল

1. Q-B6 মাত

একবিংশ সমস্যা : প্রথম সারিতে কালোর দুর্বলতা আছে। দেখুন কি ভাবে সাদা সেটা কাজে লাগাল

1. QXB	PXQ
2. P-N7	Q-Q1
3. P-N8=Q	R-Q8+
4. RXR	QXQ
5. N-N7	P-QB4
6. R-Q8+	QXR
7. NXQ	K-B1
8. K-B1	K-K1
9. N-N7	কালোর পরাজয় স্বীকার

দ্বাবিংশ সমস্যা : দাবাড়ুদের কাছে এ ধরনের অবস্থা প্রায়ই আসে। সাদার বল বিসর্জন দিয়ে মাত করার কায়দাটা শিখে রাখলে আখেরে দারুণ কাজ দেবে

1. BXP+	KXB
2. N-N5+	K-N1

যদি 2... K-N3 তবে 3. Q-N4 এবং হুমকি হল ঘোড়া উঠিয়ে উঠ্ কিস্তি

3. Q-R5	R-K1
4. QXP+	K-R1
5. Q-R5+	K-N1
6. Q-R7+	K-B1
7. Q-R8+	K-K2
8. QXP মাত	

ত্রয়োবিংশ সমস্যা : বোর্ড দেখুন। কালো যে খুবই দুর্বল তা নয়, তবে তার থেকে সাদার ঘুঁটিগুলি অনেক বেশি পরিকল্পিত ভাবে সাজান। এটাই সাদার সুযোগ।

1. N-Q5	PXN
2. N-R6+	K-N2
3. Q-B7+	RXQ
4. RXR+	K-R1
5. B-Q4+	B-B3
6. RXB	N-N2

যদি 6..NXR তবে ৭. BXN মাত

7. QR-KB1	Q-B1
8. R-B7	এবং কালো অচিরেই মাত হবে।

বীজগাণিতিক পদ্ধতি (Algebric Notation)

বীজগাণিতিক পদ্ধতিতে সাদার দিক থেকেই ঘর গণনা করা হয়। সাদার দিকটা সাদা গুনবে, এবং কালোর দিকটা কালো গুনবে এটা হয় না। সাদা নিয়ে যে খেলোয়াড় খেলেন, তার বাঁ দিক থেকে প্রথম সারির ঘরগুলোকে a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1 ধরা হয়। দ্বিতীয় সারির ঘরগুলোকে এই একই ভাবে a2, b2...h2 ধরা হয়। অর্থাৎ অক্ষর এবং সংখ্যার সমন্বয়ে প্রতিটি ঘরকে চিহ্নিত করা যায়। নীচের ছকটি দেখলে পুরো ব্যাপারটা পরিস্কার হবে।

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

ঘুঁটিগুলোর এবং ক্যাসল করার সংকেত একই কিন্তু একমাত্র বড়ের চালের বেলায় বড়ের সংকেত দেবার দরকার নেই। কেবল ঘরের সংকেত লিখলেই বোঝা যায় ঐ ঘরে কোন বড়েটি গেল। যেমন e4 অর্থাৎ বড়েটি e4 ঘরে গেল।

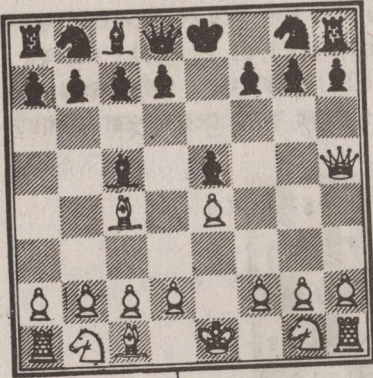
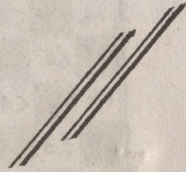
কাটাকাটির সময় যে ঘুঁটি মারছে তার সংকেত তারপর গুণচিহ্ন (×) দিয়ে যে ঘরের ঘুঁটিকে মারা হচ্ছে ঐ নির্দিষ্ট ঘরের সংকেত দেওয়া হয়। যেমন R × d5। বড়ের ক্ষেত্রে যে বড়ে কাটাকাটি করলো সেই ঘরের সারের সংকেত দিয়ে আগের মত গুণচিহ্ন লিখে ঘরের নাম দিতে হয়। যেমন e × d5. বাকি সংকেত গুলো আগের মত। অর্থাৎ O-O বা O-O-O ক্যাসল করা + কিস্তি। আজ কাল অনেক বইয়ে + এবং × চিহ্ন দুটি ব্যবহার করা হয় না।

যদি একই ঘরে দুটি একই ধরণের ঘুঁটি আসতে পারে তাহলে নির্দিষ্ট করে বলে দিতে হয় কোন ঘরের ঘুঁটিটি আসছে।

পাঠকের সুবিধার্থে পরবর্তী কয়েকটা অধ্যায় বীজগাণিতিক পদ্ধতিতে লিখেছি।

শিক্ষার্থী দাবাড়ুদের জন্য বাছাইকরা দশটি প্রধান গাড্ডা

গাড্ডা এক – পণ্ডিতের মাত

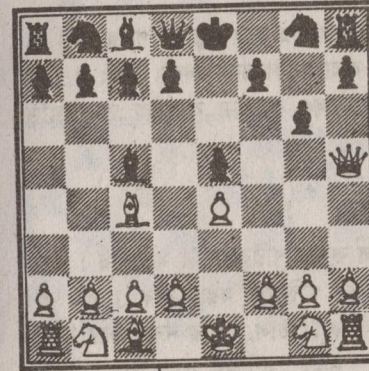
প্রায় প্রত্যেক শিক্ষার্থী দাবাড়ুই জীবনে একবার না একবার 'পণ্ডিতের মাত' হয়েছেন। চালগুলো শুরু হয় এইভাবে

1. e4 e5 2. Bc4 Bc5 3. Qh5 এই জায়গায় শিক্ষার্থী দাবাড়ুরা ভাবেন মন্ত্রীটাকে তাড়াতে হবে এবং সেই কারণে, তাঁরা সাধারণতঃ চাল দেন 3...Nf6 ?? এবং তার পরেই আশ্চর্য হয়ে দেখেন 4.Qx f7 মাত হয়ে গেছেন কারণ সাদার মন্ত্রী তার গজের জোরে কিস্তি মেরে দিয়েছে।

পণ্ডিতের মাত কিভাবে এড়াতে হয়

ছকে কালোর খেলা উচিত 3...Qe7 তখন 4.Qxf 7+? Qx f7 5. Bx f7+ Kx f7 চাল কটির পর, কালোর, একটা বড়ের বদলে একটা গজ লাভ হয় এবং সেটা জয়ের জন্য যথেষ্ট। যদি 4. Bx f7+? খেলা হয় তা হলে 4...Qx f7 5. Qx e5+ Qe7 6.Qh5 + Kd8 এবং কালো জেতার অবস্থায় চলে আসে।

যদি সাদা 3...Qe7 চালের জবাবে 4.Nf3 খেলে তাহলে 4...Nc6 5.Nc3 Nf6 এবং সাদা মন্ত্রীর ফেরার রাস্তা থাকে না। যদি 6.Qh3 তবে 6...d5! এবং মন্ত্রী বাঁচাতে গেলে সাদাকে গজ খোয়াতেই হবে। ভিত্তিহীন আক্রমণ করতে গেলে কি শাস্তি পেতে হয় এটি তার একটি উদাহরণ।

গাড্ডা দুই- পণ্ডিতি নৌকা লাভ

পণ্ডিতের মাতের রকমফের এই গাড্ডায় অনেক শিক্ষার্থী দাবাড়ুই পড়েছেন। চালগুলো হল-

1.e4 e5 2. Bc4 Bc5 3. Qh5 g6 ??

পণ্ডিতের মাত এড়ানোর জন্য কালোর সঠিক চাল হল 3...Q e7. কালো তা না জেনে বড়ে দিয়ে সাদার মন্ত্রীকে তাড়াতে গেল। সে ভাবল 4. Qxf7 মাতের হুমকিটা তো এড়ানো গেল। আসলে কিন্তু গাড্ডাটা এড়াতে পারলো না। সাদার এখন চাল হবে 4. Qx e5+ এবং 5.Qxh8 বিনা আয়াসে কালোর নৌকা এবং একটি বড়ে ফালতু পেল সাদা।

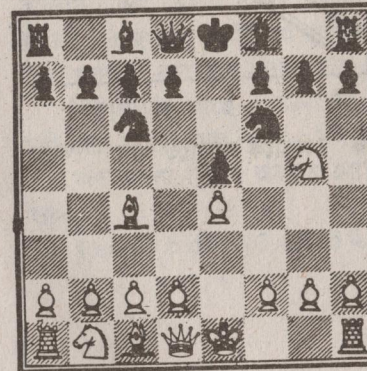
পণ্ডিতি নৌকা লাভ কি করে এড়াতে হয়

পণ্ডিতের মাত এড়ানোর জন্য কালোর দুটি সহজ উপায় আছে। সাদার 2.Bc4 চালের জবাবে কালো 2...Nc6 ! খেলতে পারে। তখন যদি সাদা 3.Qh5 খেলতে যায় তার উত্তরে কালো 3...g6 খেলতে পারে কারণ e5 ঘরে কালোর বড়েটি ঘোড়ার জোরে আছে। 3.Qf3 (হুমকি Qx f7 মাত) চালের জবাব হল 3...Nf6.

যদি কালো এতসব ঝঞ্ঝাট এড়াতে চায় তাহলে সে 1.e4 e6 2.Bc4 ? d5 ! খেলতে পারে। এর ফলে মধ্যাঞ্চলে কালোর দখল এসে যায় এবং সাদার গজটাকেও ভাগিয়ে দেওয়া যায়।

গাড্ডা তিন– দুর্বল f7 বড়ে

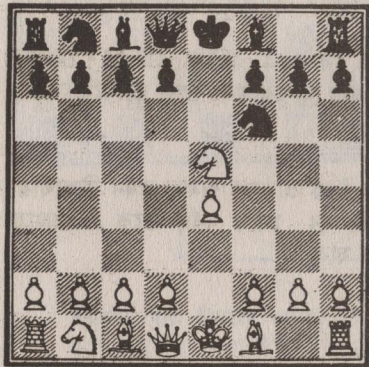
যখন সাদার ঘোড়া এবং গজ কালোর f7 বড়ের উপর আক্রমণ শানায় তখন শিক্ষার্থীরা বেশ ঘাবড়ে যান কারণ খেলার প্রথম দিকে f7 ঘরটা সব থেকে দুর্বল থাকে। একমাত্র কালো রাজারই জোরে থাকে ঘরটা। চাল গুলো দেখা যাক-

1. e4 e5 2. Bc4 Nc6
কালো পণ্ডিতের মাত বন্ধ করল।
3. Nf3 Nf6 4. Ng5

সাদার হুমকি হল 5.Nx f7 করে কালোর মন্ত্রী এবং নৌকার উপর সাঁড়াশী আক্রমণ করা। 4...Qe7 ? ঠিক চাল হবে না কারণ 5. Bxf7+ Kd8 6. Bb3 Ke8 7.d3 যখন একটি বড়ে খোয়ানো ছাড়াও রাজা নড়ায় কালো দুর্গ গড়তে পারে না। 4...d5 চালটাও ঠিক নয় কারণ 5. ex d5 Nx d5? 6. d4 ! এবং যদি 6...ex d4 7.0-0 Be7 8. Nxf7 ! Kxf7 9. Qf3+ Ke6 10. Rel+ এবং সাদার দুর্দ্ধর্ষ আক্রমণ হয়। 6...Nxd4 চালের জবাবে সাদা 7.c3 চালে কালোর একটা ঘোড়া মারবেই।

সঠিক খেলতে পারলে কালো হয়তো 5...Nx d5 চালের পর হার এড়াতে পারে কিন্তু সে ধরণের খেলা শিক্ষার্থীদের জন্য নয়। 4.Ng5 চালের জবাবে কালোর খেলা উচিৎ 4...d5 5. exd5 Na5 6. Bb5+ c6 যখন একটা বড়ে কম থাকলেও কালোর বলগুলো তাড়াতাড়ি বেরিয়ে আসতে পারে।

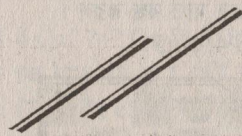
গাড্ডা চার–নকলের শাস্তি

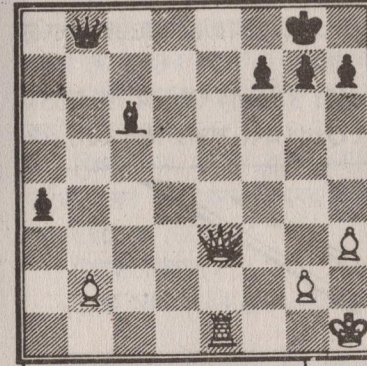
কালো নিয়ে খেলবার সময় সাদার চাল গুলো নকল করার পরিকল্পনাটা মন্দ নয়। তবে কালোকে সতর্ক থাকতে হবে। যদি সাদা 1. e4 চালের পরিবর্তে ধরা, যাক 1. c4 বা 1.Nf3 চালে তাহলে কিছু কিছু ক্ষেত্রে কালো প্রায় দশ বারোটা চাল সাদার নকল করে দিতে পারে। কিন্তু 1.e4 চাল দিয়ে খেলা শুরু করলে তার নকল বেশীক্ষণ করা উচিত নয়। উদাহরণ স্বরূপ ঃ

1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. Nxe5

3...Nxe4 4. Qe2 Nf6 ?

কালো দেখছে যদি 4...Qe7 তবে 5.Qxe4, কিন্তু সেটা এখন যা হচ্ছে তার থেকে অনেক ভাল হত।

5.Nc6 +

ঘোড়া উঠে মন্ত্রীর উঠ্ কিস্তি হল। ঘোড়া আবার কালোর মন্ত্রীকে ধরেছে। অতএব সাদা ঘোড়ার বদলে কালোর মন্ত্রী পাচ্ছে।

নকলের শাস্তি কিভাবে এড়ানো যায়

কালোকে প্রথমে 3...d6! খেলে সাদার আক্রমণাত্মক ঘোড়াকে তাড়াতে হবে। ঘোড়া সরে যাওয়ার পরই কালো 4...Nxe4 খেলতে পারে।

অনেক সময় দেখা যায় একজন শিক্ষার্থী দাবাড়ু অনেক সময় অভিজ্ঞ দাবাড়ুদের সাথে অনেকক্ষণ সমানে সমানে লড়ে গিয়েও রাজাকে না নড়া বড়ের পেছনে রেখে দেওয়ায় শেষ পর্যন্ত মাত হয়ে যান। এটা খুবই সাধারণ দৃশ্য এবং শিক্ষার্থীদের এ সম্পর্কে সাবধান হওয়া উচিত।

ছকে দুপক্ষের ঘুঁটির মান প্রায় সমান সমান। কালোর আছে একটা গজ এবং চারটি বড়ে। সাদার আছে নৌকা এবং তিনটি বড়ে। মূল্যমানে কালো আধ পয়েন্ট পেছনে। কালো যদি এখন সাদার বেজোর b2 বড়ে মারতে যায় তাহলে কি হয় দেখা যাকঃ

1...Q×b2 ? 2. Qe8+ ! B×e8 3. R×e8 মাত।

শেষ সারিতে মাত কি ভাবে এড়ানো যায়

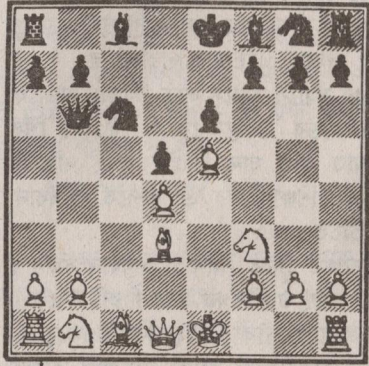
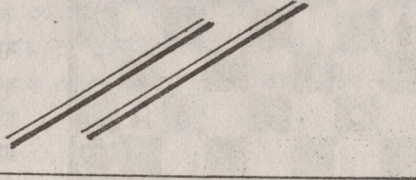
কালোর উচিত 1...h6 ! খেলে কালো রাজার ঘর করা। খেলার প্রথম দিকে বা মাঝের দিকে রাজার সামনের দিকের বড়ে চালা উচিত নয় কারণ রাজার প্রতিরক্ষায় এক বিরাট ফাটল ঘটে তাতে। শেষ দিকে, কম ঘুঁটি যখন থাকে, তখন সে ধরনের চাল দিতে হয় হঠাৎ মাত হওয়ায় সম্ভাবনা এড়াতে।

গাড্ডা ছয় ঃ বিষাক্ত বড়ে

দাবার ইতিহাসে ১৯৭২ সালের রেকিয়াভিকে বিশ্ব খেতাবী লড়াইয়ের একাদশ খেলা স্মরণীয়। ওই খেলায় ফিশার, স্পাসকির b2 বড়ে মন্ত্রী দিয়ে মেরে ফাঁদে পড়ে মন্ত্রী খুইয়ে ছিলেন। এ ছাড়াও একটা গল্প প্রচলিত আছে। একবার এক কোটিপতি তার ভাইপোকে তার সমস্ত সম্পত্তি দান করে ছিলেন মাত্র একটা শর্তে–b2 বড়ে,মন্ত্রী দিয়ে মারা চলবেনা।

শিক্ষার্থীদের কাছে এ ঘটনাগুলি শিক্ষনীয় হলেও আসল খেলার সময়ে সময়ে b2 বড়ে মন্ত্রী দিয়ে মারতে হতে পারে। সব সময় সেটা বিপদজনক নয়। অবস্থা বুঝে ব্যবস্থা।

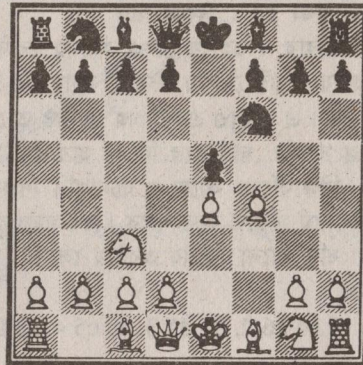
যদি কালো বিশেষ অবস্থায় লো'ভী হয়ে d4 বড়ে মারতে যায় তাহলে কি হয় দেখা যাকঃ

1.e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Nc6 5. Nf3 c×d4 6. c×d4 Qb6

কালো, সাদার d4 বড়ে মারার তাল করছে। তার উদ্দেশ্য হল N(g8)e7 এবং Nf5 খেলে d4 বড়ের উপর আক্রমণের ধার বাড়ানো।
7. Bd3
আপাতদৃষ্টিতে সাদা তার d4 বোড়ের বিপদটা দেখতে পারছেনা।
7...N×d4?? 8 N×d4 Q× d4 9. Bb5+ Kd8 10. Q×d4 এবং সাদার জিত হয়।

বিষাক্ত বড়ে কিভাবে এড়াতে হয়

কালোর উচিত ছিল 7...Bd7 খেলা। সেক্ষেত্রে সাদা গজ আর কিস্তি পেত না এবং কালো নিরাপদেই বড়ে মারার হুমকি দিতে পারত।

গাড্ডা সাত : ভিয়েনা ঠেলা

প্রায় সব শিক্ষার্থী দাবাড়ুই কতকগুলো চালকে ভিত্তি করে খেলা শুরু করেন। চালগুলো মোটামুটি ধরা যেতে পারে 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. d3 d6 ইত্যাদি। এই রকমের দাবাড়ুদের চালের রকমফের করে ঘাবড়ে দেওয়া যেতে পারে। দেখা গেছে এই রকমফেরের কবলে পড়ে অধিকাংশ শিক্ষার্থীই ভুল খেলে ফেলেন। চাল গুলো দেখা যাক ঃ

1.e4 e5 2.Nc3 Nf6 3. f4
3...exf4 ? 4.e5 ! Qe7 ?
ঘোড়াকে আবার পিছিয়ে g8 ঘরে নিয়ে যাওয়াটা পছন্দসই না হলেও মন্দের ভাল হয়।
5. Qe2 Ng8 6. d4 d6 ?
সঠিক চাল হল 6...Qd8
7. Nd5 Qd8
7... Qe6 ? 8. Nxc7+ মন্ত্রী মারে।
8. Nxc7+ Kd7
8...Qxc7 9. exd6+ যখন মন্ত্রী হারায় কালো।
9. NxQ8 এবং সাদার জিত হয়।

ভিয়েনা ঠেলা কিভাবে এড়াতে হয়

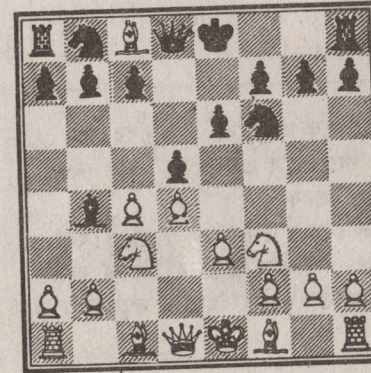
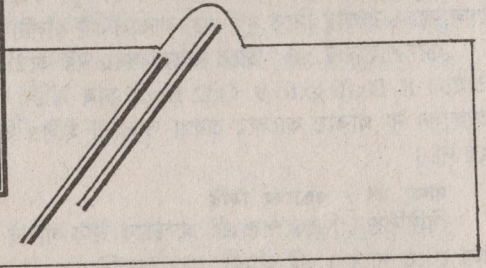
কালোর খেলা উচিত 3...d5 4. fxe5 Nxe4 খেলা যদিও সাদা 5.d3 চালে খেলা জটিল করার সুযোগ পায়, কালোর তখনই হারার কোন বিশেষ সম্ভাবনা নেই।

গাড্ডা আট বেজোর গজ

শিক্ষার্থীরা সাধারণতঃ প্রথমে গজ বের করেন। কিন্তু অভিজ্ঞ দাবাড়ুরা অধিকাংশ ক্ষেত্রেই প্রথমে ঘোড়া বের করেন। এর কারণ হল গজের দৌড় ঘোড়ার থেকে বেশী এবং পরে গজ বের করলে অনেক সময় সুবিধা পাওয়া যায়। তবে এর মানে এই নয় যে প্রথমেই গজ বের করা খারাপ চাল।

শিক্ষার্থীদের খেয়াল রাখা দরকার কালো নিয়ে খেলবার সময় f8 ঘরের গজ অর্থাৎ কালো ঘরের গজ এমনভাবে বের করা দরকার যাতে সাদা মন্ত্রী কিস্তি দিয়ে সাঁড়াশি আক্রমণে গজ মারতে না পারে।

উদাহরণ স্বরূপ ঃ

1.d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nc3 Bb4 4. e3 d5 5. Nf3 b6 ??

কালো তার c8 ঘরের গজ b7 ঘরে নিতে চাইছে।
5. Qa4+
সাদা এখন হয় গজ মারবে বা 5...Nc6 করলে ঘোড়া মেরে আবার কিস্তি দেবে।

বেজোর গজ কিভাবে এড়াতে হয়

5...b6 ?? চালার আগে 6. Qa4+ এর কোন ভয়ই ছিল না কারণ কালো 6...Nc6 দিয়ে কিস্তিতো ঢাকতোই তারপর আবার গজটাও ঘোড়ার জোরে থাকত।

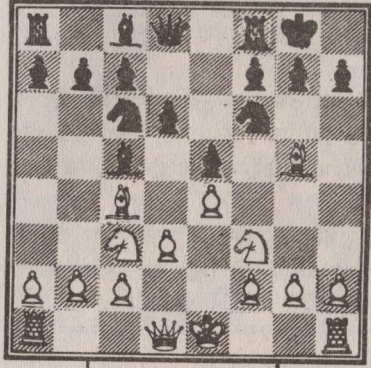
কালোর উচিত হল 5..0-0 খেলা।

গাড্ডা নয়-চাপায় ঘোড়া

আমরা আগেই বলেছি শিক্ষার্থীরা মোটামুটি কিছু চাল মুখস্থ করে সেগুলোই খেলায় পর পর উগরে দিয়ে যান। ঘোড়া এবং গজকে কেন্দ্রাভিমুখ করেন। এতে ক্ষতি নেই কিন্তু নকল করতে গেলেই অনেক সময় সর্বনাশ হয়। যেমন ঃ

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. d3 d6 5. Nc3 Nf6

দুপক্ষেরই বলগুলো একই রকমভাবে বের করা হয়েছে। কিন্তু গাড্ডা চারের কথা মনে আছে তো ?

6. Bg5 0-0 ?

7. Nd5 !

কালো ঘোড়া উঠলে মন্ত্রী মেরে দেবে সাদা গজ। এখন কালো ঘোড়ার উপর দুটো বলের রোখ আছে। এর ফলে বল পাল্টাপাল্টি হলে রাজার সামনের বড়ে গুলো দুর্বল হয়ে যাবে।

7...a6 ? 8. Bxf6 gxf6 9. Qd2 f5 10. Qh6

সাদার হুমকি হল 11.Nf6+মেরে মন্ত্রী জেতা বা 11.Qxh7 মাত করা

10...f6 11. N × f6+ Kh8 12. Q × h7 মাত।

চাপায় ঘোড়া কি করে এড়াতে হয়

কালোর উচিত হল 6..h6 ! খেলে আক্রমণকারী গজকে তাড়ানো। তারপর যদি 7. Bh4 তা হলে 7...g5. কালো মন্ত্রীর দিকে দুর্গ করতে পারে বলে এই বড়ের চাল দেওয়া গেল নচেৎ রাজার দিকে দুর্গ গড়া থাকলে এই চালটা বিপদজনক ছিল।

উদ্দেশ্যহীন 7..a6 ? চালে কালো সময় নষ্ট করেছিল। তার উচিত হল 7..Be6 খেলা। তাহলে 8. Bxf6 gxf6 9. Qd2 Bxd5 চাল কটির পর রাজার সামনের দিকের বড়ের আচ্ছাদন না থাকায় কালোর অবস্থা ভাল না হলেও তাকে তাৎক্ষণিক মাতের সম্মুখীন হতে হয় না।

গাড্ডা দশ - ওস্তাদের কিস্তি

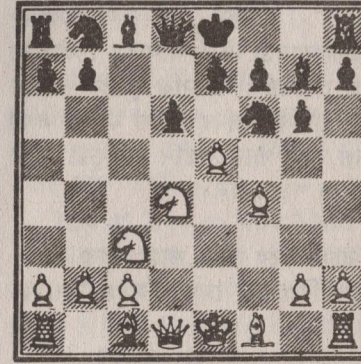
সিসিলিয়ান ডিফেন্সের এই গাড্ডাকে ঠিক গাড্ডা বলা যায় না। এটাকে একটা ফাঁদই বলা যেতে পারে। এই ফাঁদটি বহুল প্রচারিত বলেই আমরা এটিকে গাড্ডা বলছি। শিক্ষার্থী দাবাড়ুরা, যাঁরা সিসিলিয়াম ড্রাগন খেলেন, তাঁদের এই গাড্ডাটির সম্পর্কে সাবধান থাকা উচিত।

1.e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 g6 6.f4

সাধারণভাবে চাল হল 6. Be2, 6.Be3 বা 6.f3 প্রদত্ত চালটি দিলে লেভেন্‌ফিস আক্রমণ বলা হয়। লেভেনফিস সোভিয়েত দাবাড়ু ছিলেন এবং এই আক্রমণ তিনি অহরহই করতেন বলে আক্রমণটি তাঁর নামে প্রচলিত হয়েছে।

6...Bg7

এই স্বাভাবিক চালটিকে বন্ধ করার জন্যই লেভেনফিস আক্রমণের সৃষ্টি। চালটিকে একদম ভুল হয়ত বলা যায় না তবে এটা খেলা ঠিক নয়। 6...Nc6 ভাল চাল হয়।

7. e5 dxe5 ?

7...Nh5 খেলা আরো ভাল হয়। যথা 8. Bb5+ (8.g4? Nxf4! 9. Bxf4 dxe5) Bd7 9.e6 fxe6 10. Nxe6 Bxc3+ 11. bxc3 Qc8 তবে জে লিটিলউড-মেষ্টেল (ব্রিটিশ চ্যাম্পিয়নশিপ ১৯৭৯) খেলায় দেখা গেছে অবস্থাটি সাদার অনুকুল। যথা 12. Bxd7+ Kxd7 13. Ng5 Qc4 14. Rbl Kc7 15. Rb4 Qxa2 16. Qe2 Nc6 17. Nc6+ এবং কালো পরাজয় স্বীকার করেছিলেন কেননা 17...Kc8 18. Rxb7! চালের পর যদি কালো নৌকা মারে তাহলে সাদা তিন চালে মাত করতে পারে। দেখুনতো আপনি মাতটি বার করতে পারেন কিনা ?

8. fxe5 Ng4 ?

8...Nd5 খেললেও সেই 9. Bb5+ হয় তবে এই বাজে অবস্থায় কালোর খেলা উচিত 8...Nfd7 9.e6 Nf6 10. exf7+ Kxf7.

9. Bb5+

এই কিস্তির ফলে কালোর তো মাথা খারাপ হওয়ার জোগাড় কেননা Nd7 বা Bd7 দিয়ে কিস্তি ঢাকলে 10. Qxg4 চালে ঘোড়া খোয়া যায়। কালোর উচিত হল 9...Nc6 10. Nxc6 Qxdl+ 11. Nxdl Bd7 খেলা।কিন্তু ঘটনাটা হল সাদার 9. Bb5+ এর পর বল খোয়ানোর হাত থেকে বাঁচার জন্য কালো মনস্তাত্তিক দিক থেকে এতই ব্যস্ত থাকবে যে বল বাঁচাতে গিয়ে মন্ত্রী হারানোর ঘটনাটা দেখবেই না।

9...Kf8 10. Ne6+ এবং কালোর মন্ত্রী পায় সাদা।

ওস্তাদীকিস্তি কিভাবে এড়াতে হয়

কালোর উচিত 6...Nbd7 ! খেলা। তারপর খেলা গড়াতে পারে 7.Nf3 Qc7 8. Bd3 Bg7 9. 0-0 0-0 10. Kh1 a6 11. a4 b6 12. Qel Bb7 13. Qh4 e5.

শিক্ষার্থী দাবাড়ুদের জন্য বাছাই করা দশটি ফাঁদ

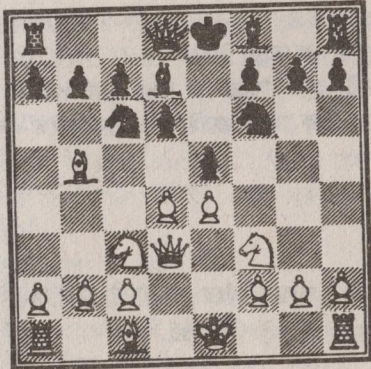
শিক্ষার্থীদের গাড্ডা থেকে প্রারম্ভিক পর্বের ফাঁদগুলো আরও উন্নতমানের। শিক্ষার্থীরা গাড্ডায় পড়েন কারণ তাঁরা সাধারণ নীতিগুলো সম্বন্ধে অনভিজ্ঞ। এমনকি দু-তিন বছরের অভিজ্ঞ দাবাড়ুও প্রারম্ভিক পর্বের ফাঁদে পড়তে পারেন। প্রারম্ভিক পর্বের ভালো ফাঁদের লক্ষণ হল ফাঁদটি স্বাভাবিক চালের মতোই দেখায়। এমনও হতে পারে ওস্তাদ দাবাড়ুরা যেসব নীতি দেখিয়ে গেছেন সেই নীতি অনুযায়ী চাল দিয়ে ফাঁদে পড়তে হল।

ফাঁদ এক : ওস্তাদের হাতের প্যাঁচ

অনেক সময় কালো এমন একটা রক্ষনাত্মক ব্যূহ রচনা করে যেটা ভাঙা সহজ নয়। সেখানে ওস্তাদেরা কিছু প্যাঁচালো চাল দেন যেগুলো তলিয়ে না দেখলে সমূহ বিপদের সম্ভাবনা থাকে।

1.e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 d6

শিক্ষানবীশরা সাধারণতঃ রুই লোপেজ ধারার সাথে বিশেষ পরিচিত থাকেন না। এই তথ্যটি জানা থাকলে অনেক সময় সুবিধা হয়।

4. d4 Bd7 5. Nc3 Nf6 6. Qd3

6..Be7 ?

কালো স্বাভাবিক ভাবেই বল বার করছে কিন্তু এই বিশেষ ক্ষেত্রে চালটি ভুল।

7 Bxc6 ! Bxc6 8. dxe5 dxe5 9. Nxe5 সাদা একটি গুরুত্বপূর্ণ বড়ে জিতে নিল। 6. Qd3 চালের উদ্দেশ্য ছিল e- বড়েটিকে জোর দেওয়া নচেৎ কালো তার হারানো বড়েটি ফেরত পেত। 7. Bxc6 এবং 8. dxe5 ধরণের চাল চটজলদি দেওয়া উচিৎ যাতে কালো ধরেই নিতে পারে যে সাদা মারাত্মক ভুল করেছে। এই কারণে দেখা গেছে, অনেকসময় কালো 9...Qxd3 ? খেলে এবং 10. cxd3 0-0 11. Nxc6 bxc6 12. Ke2 পর দেখে আরও কিছু খুইয়েছে। যেমন তার মন্ত্রীর দিকের বড়েগুলি দুর্বল হয়ে পড়েছে। সাদা f3,Be 3, Rhcl এবং Na4 চালগুলি খেলে c6 এবং c7 বড়েগুলোর ওপর মারাত্মক চাপ সৃষ্টি করতে পারে।

ওস্তাদের হাতের প্যাঁচ এড়াতে হলে

কালোর উচিৎ 6... Nxd4 7. Nxd4 exd4 8. Qxd4 Bxb5 খেলা। সত্যি কথা বলতে গেলে সাদার 6. Qd3 চালটি সঠিক নয়। তার উচিৎ প্রথমে 6. Bxc6 মেরে নিয়ে তারপর 7. Qd3 খেলা। এক্ষেত্রে একটা সমস্যা আছে। কালো তার e5 বড়ের প্রতি হুমকি দেখে নিতে পারে এবং তার উপযুক্ত প্রতিরক্ষা করতে পারে। খেলায় সাদা, চালের রকমফেরে কালোকে ধোঁকা দিয়ে জিতেছে।

ফাঁদ দুই : কেম্ব্রিজ স্প্রিংস্ এর ধাক্কা

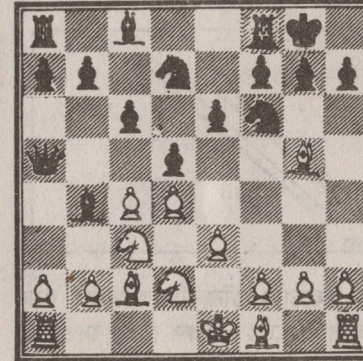
কুইনস্ গ্যাম্বিট ডিক্লাইন্ড,ক্লাব এবং প্রতিযোগিতার স্তরে খুবই জনপ্রিয়। আমেরিকার কেম্ব্রিজ স্প্রিংস্ শহরে ১৯০৪ সালে তাড়াতাড়ি মন্ত্রী বার করে একধরণের খেলা হয়েছিল। সেই ধরণের খেলার একটি প্যাঁচ আছে যেটা অনভিজ্ঞ দাবাড়ুকে ধরাশায়ী করার পক্ষে যথেষ্ট।

1.d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Nbd7

কালো এখানে একটা ফাঁদ পেতেছে। যদি সাদা এখানে একটা বড়ে জিততে যায় তাহলে সে একটা গজ খোয়াবে। যথা : 5. cxd5 exd5 6. Nxd5 ? N×d5 7. Bxd8 Bb4+ 8. Qd2 Bxd2+ 9. Kxd2 Kxd8.

5. e3 c6 6. Nf3 Qa5

যুক্তিসঙ্গত চাল কারণ মন্ত্রী, ঘোড়ার আড়াল থেকে বেরিয়ে এসে সাদার ঘোড়াকে উল্টে চাপায় রাখল।

7. Nd2 Bb4 8. Qc2 0-0

9. Bd3 ?

এই স্বাভাবিক চালটি ঠিক নয়। 9. Bxf6 সঠিক চাল।

9...dxc4

কালো এখন সাদার গজ জিতে নেবে। যথা 10. Nxc4 Qxg5 বা 10. Bxf6 cxd3 মেরে মন্ত্রীকে ধরে। যদি সাদা 7. Nd2 এর পরিবর্তে 7. Bd3 খেলত সে ক্ষেত্রেও এই ধরণের ফাঁদ কার্যকরী হত। যেমন 7...Bb4 8. Qc2 Ne4 9. Rcl ? (সাদার উচিৎ 9. Bxe4 মারা) Nxg5 10. Nxg5 dxc4 ইত্যাদি।

কেম্ব্রিজ স্প্রিংসের ধাক্কা এড়াতে হলে

কালো 5...c6 খেললেই সাদার উচিৎ কেম্ব্রিজ স্প্রিংস্ প্রত্যাশা করা সেক্ষেত্রে 6. cxd5 খেলা যথেষ্ট হবে।

ফাঁদ তিন : কারো কান ঘোড়া

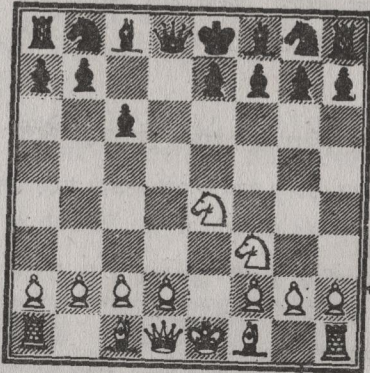
রক্ষণশীল এবং পোড় খাওয়া দাবাড়ুরা কারো কান পছন্দ করেন। এতে প্রতিআক্রমণও করা যায়।

1. e4 c6 এর পর সাদা সাধারণতঃ 2. d4 খেলে কিন্তু তার ফলে সাদা একটি ফাঁদের সুযোগ খোয়ায়। মনে রাখবেন এই ফাঁদটি ক্লাব স্তরে বা বন্ধুবান্ধব মহলে চলবে কিন্তু প্রতিযোগিতায় নয়, যদি না প্রতিপক্ষ নেহাৎ আনাড়ী হয়।

1. e4 c6 2 Nc3 d5 3. Nf3 dxe4

3....d4 চালটা খুব ভালো নয় যথা 4. Ne2 c5 (4...d3 5. cxd3 Qxd3 6. Nc3 এবং 7. d4 এর পরে সাদা মধ্যাঞ্চলে দখল পায় ।) 5. Ng3 Nc6 6. Bc4 e5 7. 0-0 এবং d3, Nel আর f4 খেলে সাদার আক্রমণের সম্ভাবনা বেড়ে যায় ।

যদি 3...Nf6 4. e5 Ne4 (4...Nfd7 5. d4 যখন কালোকে c5 খেলতেই হবে যার ফলে তার একটা চাল নষ্ট হয় ।) 5.Ne2 এবং d3 চালের পর কালোর ঘোড়া তাড়িয়ে দেওয়ায় জন্য সাদার একটা চাল লাভ হয় ।

4. Nxe4

4...Bf5

কালো 4...Nd7 খেলতে পারে যার উদ্দেশ্য হল Ngf6 খেলা । এতে কালোর বড়ের শেকল ভাঙ্গবেনা । সাদা তারপরেও একটা ফাঁদ পাততে পারে । যথা 5.Qe2 Ngf6 ?? (5...Ndf6 বা 5...e6 খেলা উচিত) 6. Nd6 মাত ! এই ফাঁদটিতে বহু দাবাড়ুই ধরা পড়েছেন ।

5. Ng3 Bg6 6. h4 h6

গজের একটা ঘর করা হল ।

7. Ne5

সাদা দ্বিতীয় চালে d4 না খেলে Nc3 খেলায় ঘোড়াটা চটজলদি আক্রমণে চলে আসছে । এখন সাদার হুমকি হল 8. Nxg6 খেলে কালোর বড়ের শেকল ভেঙ্গে দেওয়া । সুতরাং কালো গজকে পেছোতেই হবে ।

7...Bh7 8. Bc4

হুমকি 9. Bxf7 মাত

8...e6 9. Qh5 g6 10. Qe2 Nf6

দু দুটো মাতের হুমকি ঠেকাবার পর কালো ভাবছে ঘোড়া বার করে সে বিপদ থেকে বেরিয়ে আসতে পারবে ।

11. Nxf7 ! Kxf7 12. Qxe6+ Kg7 13. Qf7 মাত । এই ফাঁদটি ওস্তাদি খেলায় কাজ করেছে এবং নীচু স্তরে প্রায়ই কালোকে ধোঁকায় ফেলে দেয় ।

কারো কান ঘোড়া এড়াতে হলে

কালো 4...Nf6 বা 4...Bg4 খেলে এই ফাঁদটি এড়াতে পারে ।

ফাঁদ চার : পাথুরে দেওয়াল

স্টোনওয়াল ধারাকে অনেক বইয়েই নিয়মিত প্রারম্ভিক বলে ধরা হয় কিন্তু ব্যবহারিক ক্ষেত্রে এটা একটা ফাঁদ বই কিছুই নয় । সাদা বিশেষ ভাবে তার ঘুঁটি সাজায় এবং তার সাফল্য নির্ভর করে কালো কিভাবে তার জবাব দেয় । অভিজ্ঞ দাবাড়ুদের বিরুদ্ধে স্টোনওয়াল ধারা খেলা উচিৎ নয় কিন্তু বন্ধু বান্ধব মহলে বা ক্লাব স্তরে এটি ভালই কাজ দেয় ।

স্টোনওয়াল বা পাথুরে দেওয়াল নাম থেকেই সাদার কৌশল কিছুটা বোঝা যায় । সাদা বড়ে দিয়ে একটা দেওয়াল গড়ে, তার পেছনে বলগুলোকে এমনভাবে সাজায় যে তারা কালো রাজার উপর আক্রমণের জন্য তৈরী থাকে । স্টোনওয়াল ধারায় একটা সুবিধা হল মাত্র এক দেড় ঘন্টার চেষ্টায় এর মূল তত্ত্বটা বুঝে ফেলা যায় এবং সেটা এতই সহজ যে, যে দাবাড়ু একবার তত্ত্বটি শিখেছে সে তত্ত্বটি আর জীবনে ভোলে না । অভিজ্ঞ দাবাড়ুরা এটাকে কাটানোর উপায় জানেন । তাঁরা, বিপক্ষ স্টোনওয়াল ধারায় আক্রমণ শানাতে চাইছে বুঝলে, নিজের ঘুঁটিগুলোকে এমনভাবে সাজিয়ে ফেলেন যে সাদার দেওয়াল তার বিশেষ কোন কাজই করতে পারে না ।

1.d4 d5 2. e3 Nf6

যদি কালো 2...Bf5 খেলে গজকে বার করে তাহলে সাদার উচিৎ হল ষ্টোনওয়ালের মায়া ত্যাগ করে কালোর মন্ত্রীর দিকে আক্রমণ শানানো, যেমন c4, Nc3, Qb3 ইত্যাদি ।

3. Bd3 e6 4. Nd2 c5 5. c3

কালো ....c5 দিয়ে যাতে গজকে না তাড়াতে পারে সেইজন্য গজের ঘর করা হল ।

5...Nc6 6.f4

এই চালটি দিয়ে কালো ঘরগুলিতে দেওয়ালগড়া শেষ করল সাদা ।

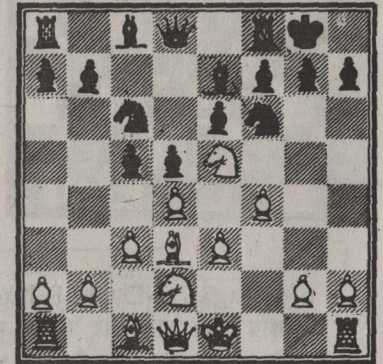
6...Be7 7. Ngf3

এই চালটি তত্ত্বগত দিক দিয়ে সঠিক নয় কারণ জবাবে কালো উল্টে দেওয়াল গড়তে পারে যথা 7...Ng4 8. Qe2 f5 । দেওয়া চালটিতে কালোর ভুল করার সম্ভাবনা থাকে । সঠিক চাল হল 7.Qe2

7...0-0 8. Ne5

এখন সাদার e5 ঘোড়া কালো রাজার উপর আক্রমণ করার জন্য তৈরী ।

8...c4 ? 9. Bc2 Bd7 10. 0-0 b5 11. Rf3 a5 12. Rh3 b4 ?

কালো তার রাজার বিপদের দিকে নজর না দিয়ে সাদার মন্ত্রীর দিকে আক্রমণ করতে চলেছে ।

13. Bxh7+

অনভিজ্ঞ দাবাড়ুদের বিরুদ্ধে এই চালটি সহজেই পাওয়া যায়।

13... N×h7 14. Qh5 এবং সাদার জিত হয় কারণ সাদার হুমকি হল 15. Qxh7 মাত। যদি ঘোড়া সরে তবে 15. Qh8 মাত। যদি 14. Re8 তবে দু চালে মাত 15 Qxh7+ বা 15 Qxf7+ করে।

পাখুরে দেওয়াল এড়াতে হলে

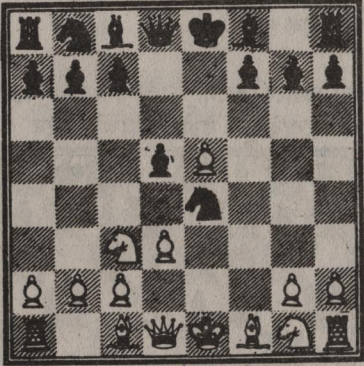
কালো 8...c4 ? না খেলে 8...g6! করলে সাদার আক্রমণ কিছুটা ভোঁতা করে দেওয়া যায় কারণ চালটির উদ্দেশ্য হল Ne8 এবং f6 করে সাদায় আক্রমণাত্মক ঘোড়াকে ভাগিয়ে দেওয়া বা পাল্টে নেওয়া। যদি বোঝা যায় বিপক্ষ স্টোনওয়াল খেলতে চাইছে তাহলে ঝামেলা এড়াতে হলে খেলুন 3...g6 এবং 4...Bg7 তাহলে সাদার গজের আক্রমণ তো ভোঁতা হয়ই আর তাকে তার c1 ঘরের গজকে খেলায় আনতে প্রচুর মেহনত করতে হয়।

ফাঁদ পাঁচ : ভিয়েনা মন্ত্রীর কিস্তি

গাড্ডা সাতের ভিয়েনা ঠেলার চাইতে একটু উঁচু দরের ফাঁদ হল 'ভিয়েনা মন্ত্রীর কিস্তি'। ভিয়েনা খুব একটা খেলা হয়না বলে বিপক্ষ খুব একটা তৈরী থাকেনা। ফলে তাকে সহজেই ফাঁসানো যায়।

1 e4 e5 2. Nc3 Nf6 3.f4 d5

3...exf4 ? চালের জন্য গাড্ডা সাত দেখুন।

4. fxe5 Nxe4 5. d3

5....Qxh4+

আগে 5. Nf3 খেলে d3 না খেলার জন্য কালো স্বাভাবিক কারণেই সাদাকে শাস্তি দিতে চাইছে, কিন্তু চালটি ভুল।

6.g3 Nxg3 7. Nf3 Qh5 8. Nxd5

নৌকার উপর আক্রমনের জবাবে সাদা, কালো নৌকার উপর পাল্টা আক্রমণ করছে। এখন যদি কালো c7 বোড়ে বাঁচাতে Na6, Kd8 বা Kd7 দেয় তাহলে সাদা g3 ঘরের কালো ঘোড়া পেয়ে যায়। যথা 9. Nf4 Qh6 10. Nh3

8... N×h1 9 N×c7+ Kd8 10. N×a8 Be7 11. Bg2 Bh4+ 12. Kf1 Nc6 13. d4!

13. Bxh1 Nxe5 14. d4 চাইতে ভাল চাল ! 13. d4! চালটির পরে কিছু না হলেও সাদার একটি বড়ে অতিরিক্ত তো থাকছেই তাছাড়াও সাদার অবস্থা বেশ ভাল। এখন যদি 13...Nf2 তাহলে 14. Qe1 এবং কালোর ঘোড়া খোয়া যায়।

ভিয়েনা মন্ত্রীর কিস্তি এড়াতে হলে

ছকে কালো দুটি ভাল ভাল আছে। এক) 5...Nxc3 6. bxc3 d4 7. Nf3 Nc6 8. cxd4 Bb4+ ইত্যাদিতে পাল্টাপাল্টি হয়। দুই) 5...Bb4 6. dxe4 Qh4+ 7. Ke2 Bg4+ ইত্যাদি।

ফাঁদ ছয় : ব্লাকমার বড়ে হনন

ওস্তাদী খেলায় ব্লাকমার গ্যাম্বিটের সাফল্য না থাকলেও ক্লাব স্তরে বেশ সুপ্রচলিত। কালো যদি লোভের বশবর্তী হয়ে উল্টোপাল্টা বড়ে মারে তাহলে সে হেরে যেতে বাধ্য হয়।

1. d4 d5 2. e4 dxe4 3. Nc3 Nf6 4. f3 exf3

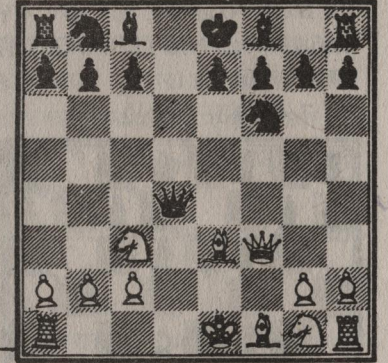
বড়ে মারাটাই ভাল কারণ 4...Bf5 বা 4...e3 চালে ঝুঁকি ছাড়াই সাদার খেলা ভাল থাকে।

5. Qxf3

5. Nxf3 আরো ভাল চাল কিন্তু মন্ত্রী দিয়ে বড়ে মারার পর যদি কালো চালগুলো সঠিক ভাবে না জানে তাহলে তার হার অনিবার্য।

5... Q×d4 6. Be3

6...Qb4 ? 7.0-0-0 Bg4 ? 8. Nb5 ! e5 কালো শেষ হয়ে গিয়েছে। যদি সে 9. Nxc7 মাত ঠেকানোর জন্য 8...Na6 চালে তাহলে 9. Qxb7 Qe4 (9...Rb8 10. Qxb8+) 10. Qxa6 Qxe3+ 11. Kb1 Bxd1 12. Qc6+ Kd8 13. Qxc7+ Ke8 14. Nd6+ Bxd6 15. Bb5+ এবং কালোর হার হয়ে যায়।

9. Nxc7+ Ke7 10. Qxb7 !

এই চালটিতেই কালো শেষ। যদি 10...Qxb7 11. Bc5 মাত, বা 10...Qa5 11. Bc5+ Qxc5 12 Na6+ চালে কালোর মন্ত্রী খোয়া যায়।

ব্লাকমার গ্যাম্বিট এড়াতে হলে

কালোর সঠিক চাল হল 6...Qg4 7. Qf2 e5 যখন Bb4 হুমকি থাকে। খেলায় 7...c6 চালটা ও চলবে। যদি কালো ব্লাকমার খেলার জন্য একদম তৈরী না থাকে তবে তার উচিত হল 2...e6 (ফ্রেঞ্চ ডিফেন্স) বা 2...c6 (কারো কান) খেলা।

ফাঁদ সাত ঃ মোরার চমক

সিসিলিয়ান ডিফেন্সের বিরুদ্ধে মোরা গ্যাম্বিট (1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3)অনেকেই খেলেন কেননা এতে অনেক পড়াশোনার হাত থেকে রেহাই পাওয়া যায়। সিসিলিয়ান ডিফেন্স এতই বিশ্লেষিত যে অনেক সময় চাল গুলো মনে রাখা বেশ শক্ত ব্যাপার। মোরা গ্যাম্বিটের বেশ ভাল জবাব থাকলেও জানা না থাকলে খেলতে বসে সহজে উত্তর গুলো বার করা যায়না।

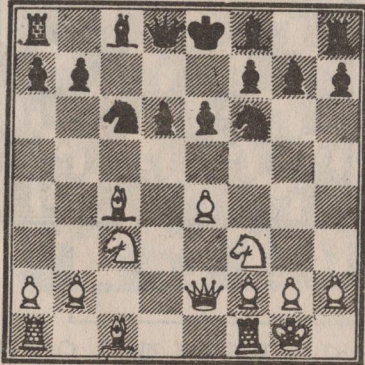
1.e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3 dxc3 4. Nxc3 Nc6[4...d6 5. Bc4 Nf6 ? চালের জবাব হল 6. e5 ! Qc7 (6...dxe5 7. Bxf7+ Kxf7 8. Qxd8) 7. Bb5+ Nfd7 8. Nd5 Qd8 (8...Qa5+ 9. b4 ! Qxb5 10. Nc7+) 9. Qc2 ! এবং কালোর বেশ ভাল রকমের ক্ষতি হয়ে যায় কারণ 9...Nc6 10. Bxc6 11. Qxc6 এর সাদার হুমকি হল Nc7+ বা Qxa8.]

5. Nf3 d6

5...g6 চালটি আপাতদৃষ্টিতে নিরাপদ মনে হলেও সুবিধার নয় 6. Bc4 Bg7 7. e5! Qa5 8. 0-0 Nxe5 9. Nxe5 Bxe5 10. Nd5 e6 11. Rel f6 12. Bb3 Kf7 13. Rxe5! fxe5 14. Qf3+ Ke8 15. Bh6 Nxh6 16. Qf6 এবং সাদার জয় হয়।

6. Bc4 e6

এখনও 6...Nf6 ? দেওয়া যায় না। যথা 7. e5 ! যখন 7...dxe5 8. Qxd8+ Kxd8 (8...Nxd8 9.Nb5) 9. Ng5 Kc7 10. Nxf7 Rg8 11. Nb5+ Kb8 12. Nxe5 Nxe5 13. Bxg8 Nxg8 14. Bf4 এবং সাদা জিতে যায় বা 7...Ng4 8. e6 Bxe6 9. Bxe6 fxe6 10. Ng5 Nf6 11. 0-0 Qd7 12. Rel e5 13. Qb3 d5 14. f4 e6 15. fxe5 এবং সাদার কর্তৃত্ব থাকে।

7. 0-0 Nf6 8. Qe2

8...a6 ?

সাধারণভাবে এই চালটি সিসিলিয়ান খেলায় দেওয়া হয় মন্ত্রীর দিকের বড়ে এগোবার জন্য। এর আর একটি দিক হল কালোর মন্ত্রী সাদার Nb5 চালের ভয় না করেই Qc7 খেলতে পারে। কিন্তু এ অবস্থায় চালটি সঠিক নয়।

9.Rdl Qc7 10. Bf4 Be7

যদি 10...e5 11. Nd5 Nxd5 12. exd5 Be7 13. dxc6 exf4 14. cxb7 Bxb7 15. Racl তাহলে ঘর খুলে যাওয়ায় সাদার বলগুলি ভালই খেলবে। যদি 10...Ne5 11. Bxe5 dxe5 12. Racl Bd7 13. Bxe6! Bxe6 14. Nd5 Qb8 15. Nc7+ Ke7 16. Qd2 যখন কালোর রাজার আড়াল সরে যাওয়ায় সাদার আক্রমণ সার্থক হতে বাধ্য।

11. Racl 0-0 12. Bb3 Rd8

12...e5 এর জবাব হল 13. Nd5 !

13. Nd5

মোরা গ্যাম্বিটে এটা খুবই সাধারণ চাল। c সারে কালোর মন্ত্রীর উপর সাদার নৌকার লুকানো আক্রমণের সুবিধা নিয়ে ক্ষণস্থায়ী ঘোড়ার বিসর্জন দিচ্ছে সাদা। ফলে দেওয়া বড়েটা ফেরত পাওয়ার সাথে সাথে সাদার নের্তৃত্বও চলে আসে।

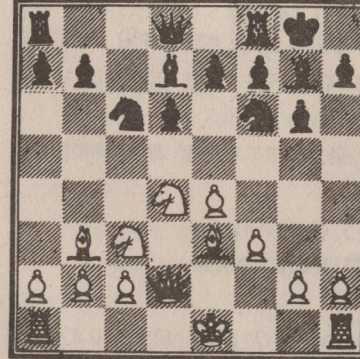
13...exd5 14. exd5 h6 15. dxc6 dxc6 16. Nd4 Bd7 17. Nxc6! Bxc6 18. Ba4

এখন R বা Bxc6 মারার পর সাদার হাতে খেলা চলে যায়, কারণ সাদার জোড়া গজের বিরুদ্ধে আছে কালোর গজ এবং ঘোড়া। কালোর একক d- বড়ে এবং a- বড়ে সাদার আক্রমণের লক্ষ্য বস্তু হবে।

মোরা গ্যাম্বিট এড়াতে হলে

ছকে 8...Be7 এবং 0-0 খেলা যেতে পারে। তবে সাদা নিয়ে যারা মোরা খেলেন তাঁদের বিরুদ্ধে এসব না খেলাই ভাল হবে কারণ তাঁরা বেশ ভাল ভাবেই তৈরী থাকেন। 3...Nf6 বা 3...d5 খেললেও একই ফলের আশঙ্কা থেকে যায়। এক্ষেত্রে 3...g6 4. cxd4 d5 5. exd5 Nf6 খেলে বড়েটা ফেরৎ নিন এবং সাদাকে তার তৈরী করা খেলা থেকে বিরত রাখুন।

ফাঁদ আট–ড্রাগন সংহার

সিসিলিয়ান ডিফেন্সে d6-e7-f7-g6-h7 বড়ে সাজালে ড্রাগন বলা হয় কারণ বড়েগুলোর অবস্থান অনেকটা ড্রাগনের চেহারার সাথে মিলে যায়। অত্যন্ত ক্ষুরধার এই খেলায় কালো যদি একটু ভুল করে তবে তার হার অনিবার্য। চালের রকমফেরের কায়দায় অনেকসময় যে ফাঁদে কালোকে ধরা যায় সেই ধরনের কায়দা আমরা এবার দেখাচ্ছি।

1.e4 c5 2. Nf3 d6 3.d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 g6 6. Be3 Bg7 7. f3 Nc6 8. Qd2 0-0 9. Bc4 Bd7 10. Bb3

10.0-0-0 সাধারণতঃ খেলা হয় কিন্তু দেখা গেছে গজের এই চালে কালো অনেক সময়ই ধোঁকা খেয়ে যায়।

10....Qc7 ?

এই জটিল অবস্থায় বেশ কয়েকটি ভুল চালের মধ্যে এটি অন্যতম । যেমন এক) 10...Na5 ? 11. Bh6 Rc8 12. Bxg7 Kxg7 13. h4 Nc4 14. Bxc4 Rxc4 15.h5! e5 16. N4e2 Nxh5 17. g4 Nf6 18. Qh6+ Kg8 19. g5 Nh5 20. Rxh5 ! gxh5 21. Nd5 f5 22.g6 hxg6 23. Qxg6+ Kh8 24. 0-0-0 এবং কালো হার স্বীকার করেছিল কারণ সাদার নৌকা g1 বা h1 থেকে বিধ্বংসকারী আক্রমণে যোগ দেবে ।

দুই) 10...a6 ? যখন সাদা দেখানো খেলার মতই আক্রমণ করবে ।

11.h4 Ne5 12. Bh6 Nc4 13 Bxc4 Qxc4 14. Bxg7 Kxg7 15 h5 !

একটা গুরুত্বপূর্ণ ঘটনা শিক্ষার্থীদের মনে রাখা উচিত । g4 খেলার আগেই এই এই বড়ের চাল দিলে ভাল হয় । যদি এখন 15...Nxh5 16. g4 Nf6 17. Qh6+ Kg8 18. Nd5 Rfe8 19. g5 Nh5 20. Rxh5 gxh5 21. Nf6+ exf6 22. gxf6 এবং মাত করে ।

15...Kg8 16. 0-0-0 Rac8 17. Qh6 b5 18. g4! e5

18...e6 19. Qg5 Ne8 20. Qe7 এবং hxg6 সাদার জয়ের পথ প্রশস্ত করে ।

19. g5 Nxh5 20. Rxh5 gxh5 21. Nd5 f5 22 g6 এবং কালোর হার স্বীকার ।

দশম চালের ব্যাখ্যায় দেখানো মতই সাদা খেলা শেষ করবে 22...hxg6 23. Qxg6+ Kh8 24. Qxh5+ Kg7 25. Rg1 মাত ।

ড্রাগন সংহার এড়াতে হলে

দশম চালে কালোর দুটো ভাল খেলা আছে এক) 10...Nxd4 11. Bxd4 b5 12. h4 a5 13. a4 ইত্যাদি ।

দুই) 10...Rc8 11. Bb3 Ne5 12. 0-0-0 ইত্যাদি জটিল খেলা ।

ফাঁদ নয় : মন্ত্রীর বিরুদ্ধে বলের জয়

তত্ত্বগত ভাবে আমরা জানি তিনটি ছোট বল (দুটি ঘোড়া একটি গজ বা দুটি গজ একটি ঘোড়া) হিসাবে একটি মন্ত্রীর চাইতে শক্তিশালী কিন্তু ব্যবহারিক ক্ষেত্রে সাধারণতঃ সেটা ঘটতে দেখা যায় না ।

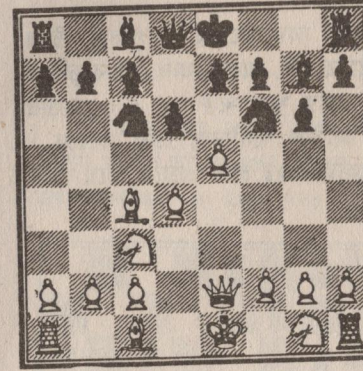
পার্ক ডিফেন্স (1. e4 d6) বা মডার্ণ ডিফেন্স (1. e4 g6) এর খেলায় অনেক সময় এই লড়াই দেখা যায় এবং বলই সাধারণতঃ জয়লাভ করে ।

1. e4 g6 2. d4 Bg7 3. Nc3 d6 4. Bc4 Nf6 5. Qe2

1...d6, 2...Nf6, 3...g6 4...Bg7 খেললেও একই অবস্থা দাঁড়াবে ।

5...Nc6

5...e5 6. dxe5 dxe5 7. Bg5 এবং 5...c6 6. e5 dxe5 7. fxe5 Nd5 8. Bd2 আর 0-0-0 এর পরে সাদার আক্রমণের সফলতার সম্ভাবনা বেড়ে যায় ।

6. e5

6...Nxd4 ?

অন্যান্য সম্ভাবনাগুলো : এক) 6...Ng4 7. e6 ! Nxd4 8. Qxg4 Nxc2+ 9. Kd1 Nxa1 10. exf7+ Kf8 11. Qh4 d5 12. Bd3 Be6 13. Nf3 Bxf7 14 Re1 d4 15. Bg5 ! ইত্যাদি । দুই) 6...Nh5 7. Bb5 ! dxe5 (সঠিক 7...0-0 8. Bxc6 bxc6 9. g4 dxe5 চালে কালো, তার ঘোড়ার বদলে বেশ ভালই খেলা পায়) 8. d5 0-0 (8...a6 9. dxc6 axb5 10. cxb7 Bxb7 11. Qxb5+ চালে সাদায় জয় হয়) 9. dxc6 bxc6 10. Bxc6 Rb8 11. Qd1 Ba6 12. Qxd8 চালে সাদার জিত আছে । তিন) 6...Nd7 7. Nf3 dxe5 ? 8. Bxf7+ ! Kxf7 9. Ng5+ এবং কালোর হার হয় ।

7. exf6! Nxe2 8. fxg7 Rg8 9. Ngxe2 Rxg7 10. Bh6 Rg8 11. 0—0—0

ম্যাচ এবং প্রতিযোগিতায় এই অবস্থাটি বহুবার এসেছে কারণ দুটি অতিরিক্ত বড়ের লোভ কালো সামলাতে পারেনি । কিন্তু বার বার দেখা গেছে সাদার বলগুলি কালোর বড়ের দুর্গ ভেঙ্গে খেলতে পারে ।

কালোর আপাততঃ সম্ভাবনাগুলি হল :

এক) 11...e5 12. h4 Be6 13. Bxe6 fxe6 14. Ne4 Kd7 15. Bg5 এবং Nf6+

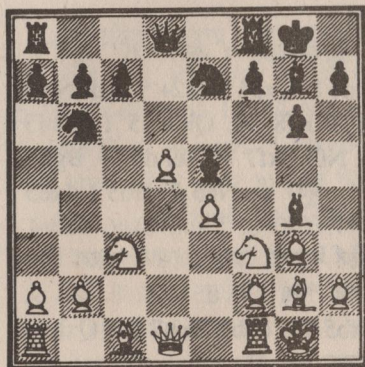
দুই) 11...Be6 12. Bd3 Qd7 13. Nd4 0-0-0 14. Rhe1 Kb8 (যদি 14... Bf5 15. Bc4 e6 16. f3 এবং g4) 15. Bb5 c6 16. Ba4 b5 17. Nxe6 fxe6 18. Bb3 d5 19. Bf4+ Ka8 20. Ne4

ফাঁদ এড়াতে হলে

ছকে কালোর উচিৎ হল 6...Nd7 7. Nf3 Nb6 ! 8. Bb3 0-0 9. Bf4 a5 10. a4 Bg4 11. 0-0-0 Qc8 12. Qe3 dxe5 13. dxe5 Be6 খেলে বেশ জবরদস্ত অবস্থা বানানো ।

ফাঁদ দশ : জালে ওস্তাদ

গ্রুনফেল্ড ডিফেন্সের এই ফাঁদে একই বছরে চার বিভিন্ন ওস্তাদ পড়েছেন ।ফাঁদটি দেখে রাখা দরকার ।

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 d5 4. cxd5 Nxd5 5. g3 Bg7 6. Bg2 Nb6 7. Nf3 Nc6 8. e3 0-0 9. 0-0 e5 10. d5 Ne7 11. e4 Bg4

12. h3 ?
এ পর্যন্ত সাদা তার কেন্দ্রের বড়েগুলোর উপর জোর দিয়েছে এবং কালো, সাদার d বড়েটিকে অবরোধ করার সঙ্গে সঙ্গে গজ এবং ঘোড়ার সাহায্যে আক্রমণ শানানোর চেষ্টা করেছে। সাদা কালোর গজের চাপা এড়াতে গিয়ে ফাঁদে জড়ালো।

12...Bxf3 13. Bxf3 c6 14. Qb3

14. dxc6 Nxc6 এবং কালোর ঘোড়া d4 ঘরে পৌঁছে যায়।

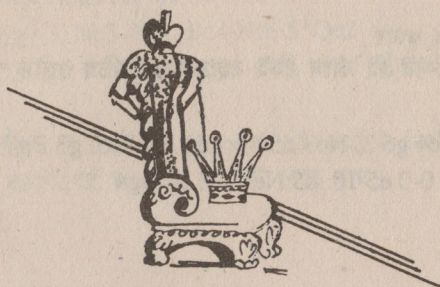
14...cxd5 15. Nxd5 Nbxd5 16. exd5 Nf5 17. Qxb7 ?

মারে - রিবলি, রেকিয়াভিক ১৯৭৫, চলেছিল 17. Bg2 Nd4 18.Qd3 f5 19. d6 Qxd6 20. Bxb7 Rad8 21. Bg2 f4 22. Be4 Qe6 23. Kh2 h5 24.b3 (24. Bd2 Bh6 এবং হুমকি হল fxg3+) 24...Kh8 25. Ba3 fxg3+ 26. Qxg3 Bh6 27. Qh4 Bf4+ 28. Khl Rf6 29. Radl g5 এবং সাদার হার স্বীকার।

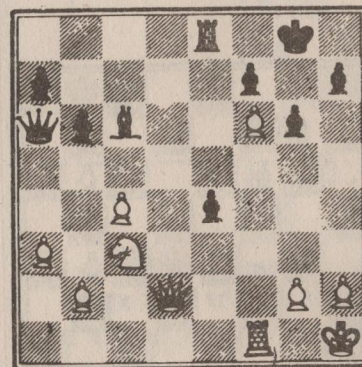
17...Nd4 18. Bg2 Qd6 !

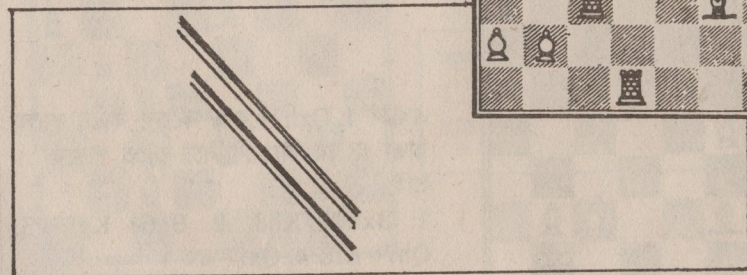
কালোর Rfb8 চালে মন্ত্রী জেতা আটকানোর জন্য সাদার কোন ভালচাল নেই। লোম্বার্ড-কিরোভ এবং সাপি-রিব্‌লি ১৯৭৫ খেলা দুটিতে সাদা এখানেই হার স্বীকার করেছিল। গ্রোমেক–জিম্‌কজাক ১৯৭৫ চলেছিল 19. Bg5 f6 20. Rfcl Rab8 21. Qxa7 Rf7 এবং সাদার হার স্বীকার।

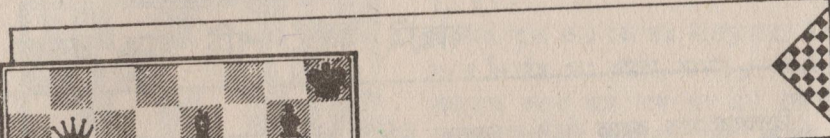
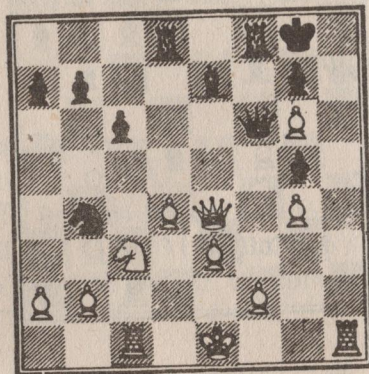
জালে ওস্তাদ এড়াতে হলে

12. h3 ? এর জায়গায় খেলুন 12. Qb3 বা 12. a4

বাছাই করা দশটি মাত প্রকরণ

বিপক্ষকে মাত করতে গেলে কতকগুলো নির্দিষ্ট প্যাটার্ণ জানা প্রয়োজন। কতকগুলি বিশেষ প্যাটার্ণ আমরা এখন আলোচনা করব।

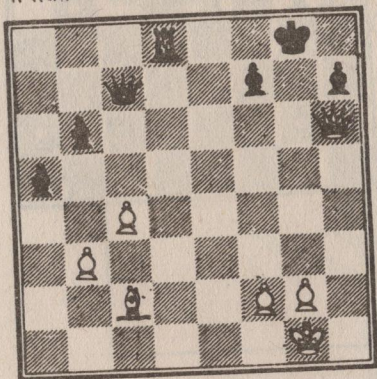
মাত প্রকরণ এক- f6 বড়ের কামড়

f- বোড়ে f6 ঘরে পৌঁছে গেলে দারুণ বিপদ জনক হয়ে দাঁড়ায় কারণ বিপক্ষের অন্যান্য বলগুলো প্রতিরক্ষায় আসতে পারেনা।
সাদার চাল হবে 1. Qh6 এবং 2.Qg7 মাত। যদি কালোর গজ c6 ঘরে না থেকে c5 ঘরে থাকত তাহলে সে....Bf8 খেলে মাত বাঁচাতে পারত।

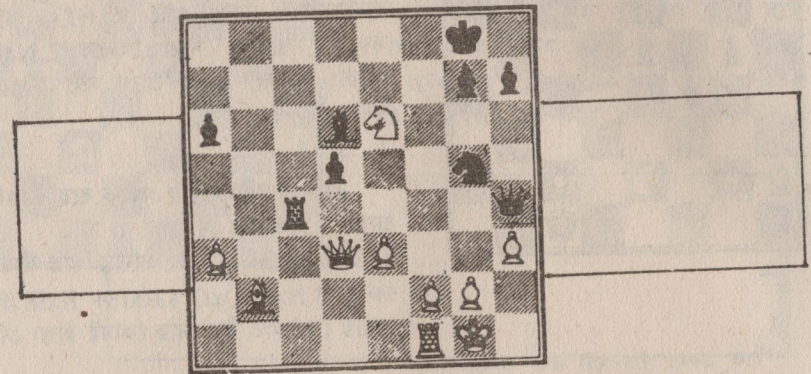
জাবো – হারটোচ্‌, আমস্টারডাম, ১৯৭২ খেলায় প্রকরণটি বেশ জটিল ভাবে কাজে লাগানো হয়েছে। 1. Qh6 Rg8 2. Bg4 Nxc3 3. Rd3 Qf8 4. Qxh7+! Kxh7 5. Rh3+ Qh6 6. Rxh6 মাত।

মাত প্রকরণ–দুই g6 বড়ের আঘাত

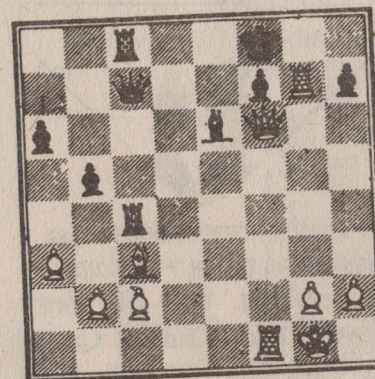
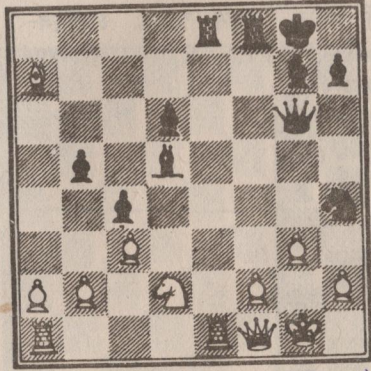
g6 ঘরে বড়ে পৌঁছে গেলে কালো রাজার পালানোর জায়গা থাকেনা। যদি সাদার মন্ত্রী বোড়ের জোরে তারপর পৌঁছে যায় তাহলে মাত ঠেকানোর উপায় থাকেনা।

সাদার চাল হবে ঃ
1. Qh5+ Kg8 2. Qh7+ Kf8 3.Qh8 মাত।

কালোর Qxf2+ এর পাত্তা না দিয়ে সাদা সহজেই মাত করছে।

1. Rh8+ Kxh8 2. Qh1+ Kg8 3. Qh7 মাত।

মাত প্রকরণ–তিন h7 ঘরে মন্ত্রী এবং গজের হামলা

দুর্গ গড়ার আগে f7 ঘরটি সবথেকে কমজোরি থাকে কারণ একমাত্র রাজাই সেই ঘরটিকে জোর দেয়। দুর্গ গড়ার পর h7 এবং g7 (মেন্ত্রীর দিকে দুর্গ হলে b7 এবং c7) সাধারণতঃ রাজার জোরে থাকে। তাই এই ঘরগুলি আক্রমণের লক্ষবস্তু হয়ে দাঁড়ায়।

এখানে 1. Qxh7+ কাজ করেনা কারণ কালো রাজা f8 ঘর দিয়ে পালিয়ে যেতে পারবে। তাই.......
1. Bxh7+ Kh8 2. Bg6+ Kg8 3. Qh7+ Kf8 4. Qxf7 মাত।

কচরেন–স্টনটন, লণ্ডন ১৮৪২ চলেছিল–
1...Nxh3+! 2.gxh3 Rg4+! 3.Nxg4 Qh2 মাত।

মাত প্রকরণ চার–কালো ঘরের যন্ত্রণা

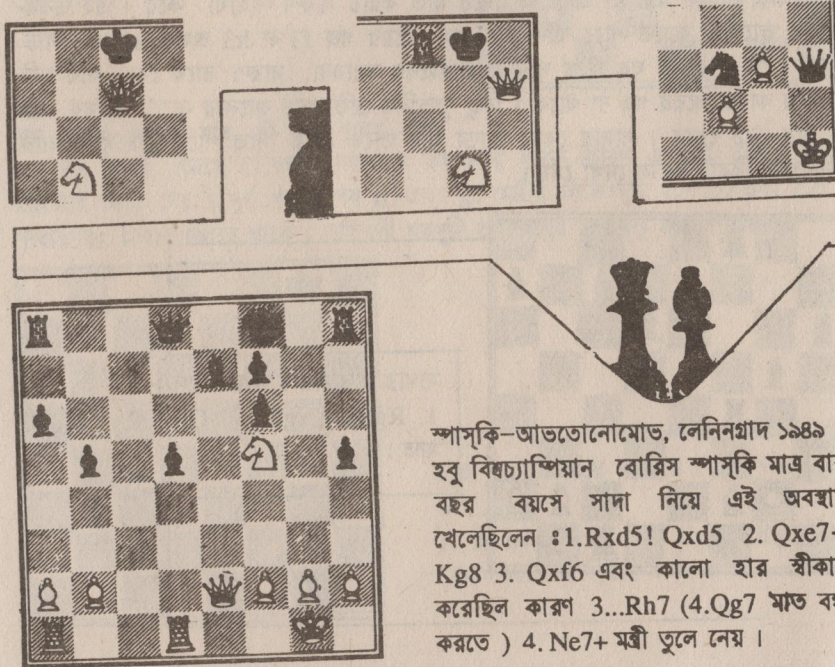
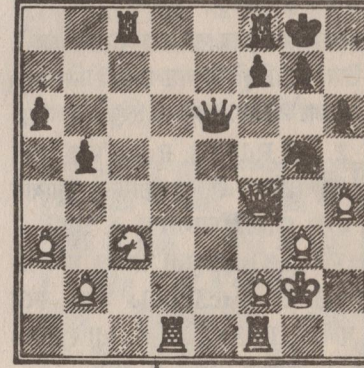
সাদার কালো ঘরের গজ যদি f6 বা h6 ঘরে বসতে পারে অথবা a1-h8 কর্ণটি খোলা পেয়ে যায়, তাহলে মন্ত্রী বা অন্য বল দিয়ে মাত করায় দারুণ সাহায্য করে। এই একই কৌশল কালোও করতে পারে যদি তার সাদা ঘরের গজ f3 বা h3 অথবা a8-h1 কর্ণটি খোলা পায়। কালো ঘর দিয়ে সাদার আক্রমণের সম্ভাবনা দারুণ ভাবে বেড়ে যায় যদি কালোর কালো ঘরের গজ না থাকে। কিছু সুপ্রচলিত প্রতিরক্ষায় কালোর কালো রংয়ের গজ g7 ঘরে উঠে খেলে। সাদার কোন ঘোড়া যদি তাকে মেরে দিতে পারে তাহলে কালোর প্রতিরক্ষায় বিরাট ফাটল দেখা দেয়।

সাদার মাত করার কায়দা হল :-
1. Rg8+ Kxg8 2. Qg7 বা 2.Qh8 মাত।

কুপ্রেইচিক–রোমানিশিন, সোভিয়েৎ চ্যাম্পিয়ানশিপ ১৯৭৬ খেলায় কালো একটি বড়ে বিসর্জন দিয়ে সাদার রাজার উপর আক্রমণ শানিয়েছে । কিন্তু এখন 1...Nf3+ কাজ করছেনা কারণ সাদা খেলবে 2.Nxf3 সুতরাং কালো, গজের আগে মন্ত্রী নেওয়ার জন্য খেলল ঃ

1...Qf7 !

কালোর মন্ত্রী সাদার গজকে ধরে দরকারি জায়গায় চলে গেল ।

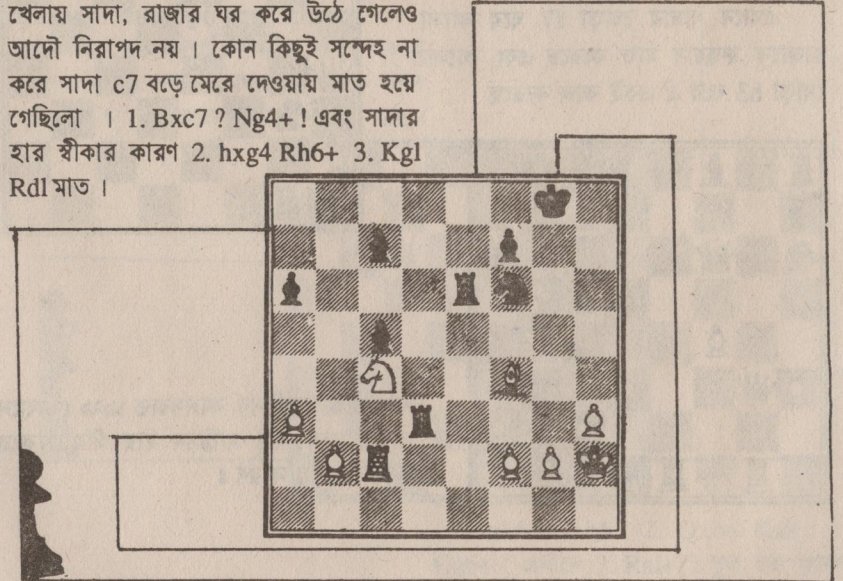
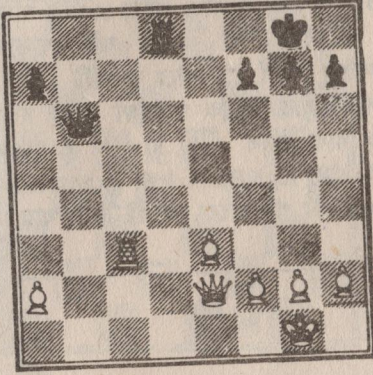
2. Rxe8 Nf3+! এবং সাদার হার স্বীকার কেননা 3.Nxf3 Qxf3 4.Rxf8+ Kxf8 এবং সাদার Qh1 মাত বাঁচানোর কোনই রাস্তা নেই।

মাত প্রকরণ পাঁচ–মন্ত্রী এবং ঘোড়া

এখানে মন্ত্রী এবং ঘোড়ার সাহায্যে বিপক্ষের দুর্গবন্দী রাজাকে মাত করার তিনটি মূল নকশা দেখানো হল ।

স্পাস্কি–আভতোনোমোভ, লেনিনগ্রাদ ১৯৪৯ । হবু বিশ্বচ্যাম্পিয়ান বোরিস স্পাস্কি মাত্র বার বছর বয়সে সাদা নিয়ে এই অবস্থায় খেলেছিলেন ঃ1.Rxd5! Qxd5 2. Qxe7+ Kg8 3. Qxf6 এবং কালো হার স্বীকার করেছিল কারণ 3...Rh7 (4.Qg7 মাত বন্ধ করতে) 4. Ne7+ মন্ত্রী তুলে নেয় ।

প্লাচেট্কা – ভেশ্নিকোভ, দুবনা ১৯৭৯ । সাদা মন্ত্রী প্রতিরক্ষায় না থাকলে মন্ত্রী ঘোড়ার আক্রমণের আদর্শ হতে পারে অবস্থাটি । তাই কালো, সাদার মন্ত্রীকে প্রতিরক্ষা থেকে হটে যেতে বাধ্য করল । 1...Rc4 ! 2. Qe3 Qh3+ 3. Kg1 Rxh4 ! 4. gxh4 Nf3+ 5. Qxf3 এর পর কালো সহজেই জিতে যায় ।

মাত প্রকরণ ছয়– পেছন সারিতে মাত

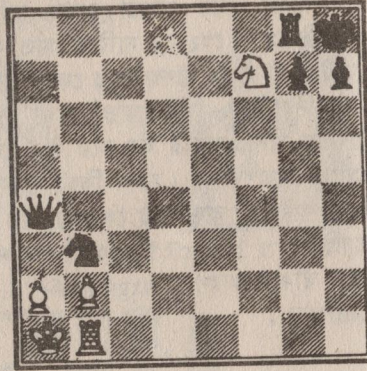
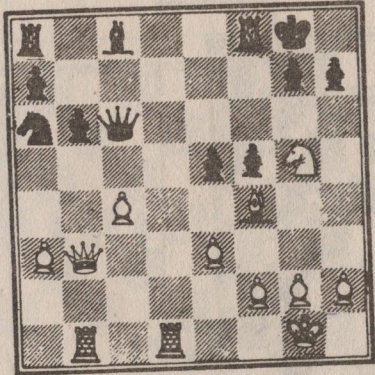
গাড্ডা পাঁচে আমরা পেছন সারিতে মাতের একটা বুনিয়াদি কৌশল আলোচনা করেছিলাম । পেছনের সারিতে মাত করে দেওয়ার কায়দাটা কাজ করে যখন পেছনের সারিতে ঠিক মত বিপক্ষ নজর দেয়না বা সময়মত রাজার প্রতিরক্ষা করে না ।

সিমাজিন – খোলমোভ , মস্কো ১৯৬৬ খেলায় সাদা, রাজার ঘর করে উঠে গেলেও আদৌ নিরাপদ নয় । কোন কিছুই সন্দেহ না করে সাদা c7 বড়ে মেরে দেওয়ায় মাত হয়ে গেছিলো । 1. Bxc7 ? Ng4+ ! এবং সাদার হার স্বীকার কারণ 2. hxg4 Rh6+ 3. Kg1 Rd1 মাত ।

বার্নস্টেইন–কাপাব্লাঙ্কা, সেন্ট পেটার্সবুর্গ ১৯১৪ খেলাটি পেছনের সারিতে মাতের একটি ক্লাসিক উদাহরণ। দুই পক্ষের রাজাই বিপদগ্রস্ত কারণ কালো যদি এখন 1...Qb1+ করে তাহলে 2. Qf1 Rd1 ? 3. Rc8+ মাত করে দেয়। কাপাব্লাঙ্কা এই সমস্যাটির সমাধান করলেন : 1...Qb2 ! চালে।

এখন যদি 2. Qxb2 Rd1 মাত। যদি 2. Qe1 Qxc3 3. Qxc3 Rd1+ মাত করে দেয়। যদি 2. Rd3 Qb1+ 3. Qd1 Qxd1+ 4. Rxd1 Rxd1 মাত।

মাত প্রকরণ সাত– রুদ্ধশ্বাস মাত (Smothered mate)

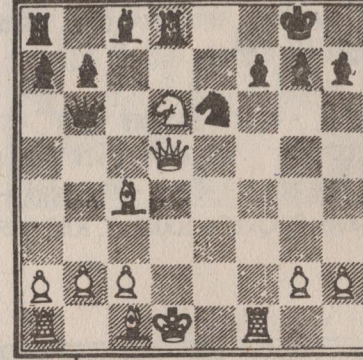
যদি কোন রাজার ঘর না করা থাকে এবং রাজা কোনায় নিজের ঘুঁটির জন্য আটকা পড়ে থাকে তাহলে রুদ্ধশ্বাস কিস্তির চেষ্টা করা উচিত।

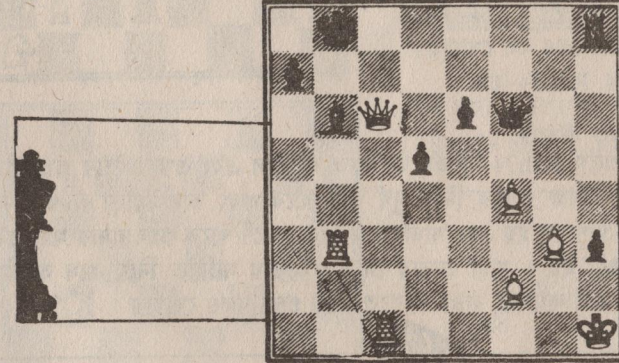
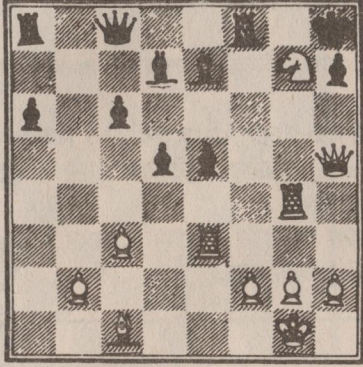
এখানে সাদার ঘোড়া f7 ঘরে কালো রাজাকে রুদ্ধশ্বাস মাত করেছে এবং কালোর ঘোড়া b3 ঘরে ঐ একই কাজ করেছে।

কাপাব্লাঙ্কা–মাট্রিসন, কার্লসবাড ১৯২৯। এখানে সাদার চাল, কিন্তু মাট্রিসন হার স্বীকার করে নিয়েছিলেন। কারণ :

1.c5+ Kh8 2. Nf7+ Kg8 (যদি 2...Rxf7 3. Rxd8+ পেছনের সারিতে মাত হয়) 3. Nh6+ Kh8 4. Qg8+! Rxg8 5. Nf7 মাত।

এই ধরণের মন্ত্রী খাইয়ে রুদ্ধশ্বাস মাত করার কায়দাটি অষ্টাদশ শতাব্দীর অন্যতম শ্রেষ্ঠ দাবাড়ু ফিলিডরের নামে পরিচিত।

উনজিকার–সারাপু, সিয়েজেন ১৯৭০। কালোর ...Rxd6 হুমকির তোয়াক্কা না করে সাদা খেলল :

1. Bf4! Nxf4 2. Qxf7+ Kh8 3. Qg8+ Rxg8 4. Nf7 মাত

মাত প্রকরণ আট– মুখ্য বলের আক্রমণ

যখন বিপক্ষের বলগুলি সঠিকভাবে রাজার প্রতিরক্ষায় থাকেনা বা অপরপ্রান্তে থাকে তখন মন্ত্রী এবং নৌকার আক্রমণে ফল পাওয়া যায়।

1. Rxb6+ axb6 2. Qxb6 Ka8 3. Qa6+ (এখানে 3. Ra1+?? ভুল হত কারণ 3...Qxa1+) 3...Kb8 4. Rb1+ Kc7 5. Rb7+ Kc8 6. Qa8 মাত।

আলেখিন–বোরোচৌ, হলিউড ১৯৩২। প্রাক্তন বিশ্বচ্যাম্পিয়ান আলেখিন একসাথে অনেকের সাথে চোখ বেঁধে (গৈবী) খেলছিলেন। সাদার এবং নৌকা আক্রমণে থাকলেও জিত পাওয়া তেমন সহজ নয় কারণ 1. Rh3 এর জবাব হল Bf5 আলেখিন চোখ বাঁধা অবস্থাতেই খেলেছিলেন :

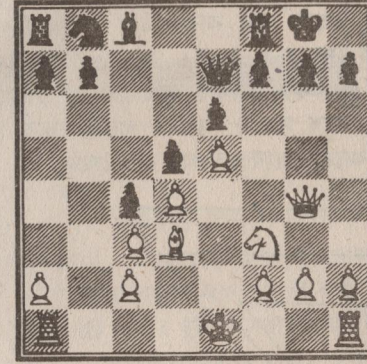
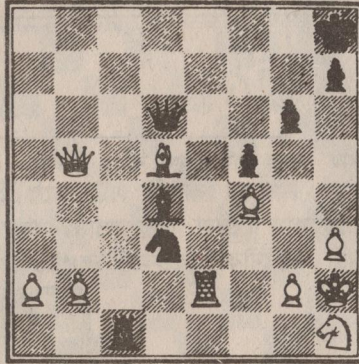
1. Ne6!

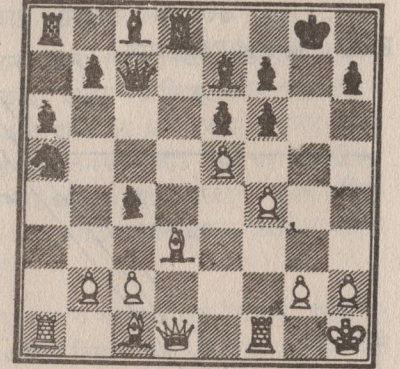
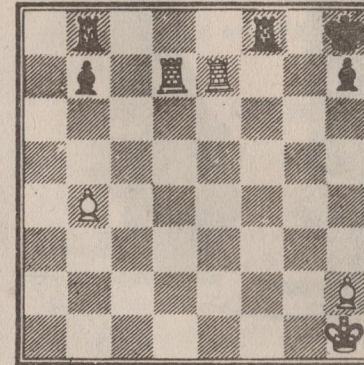
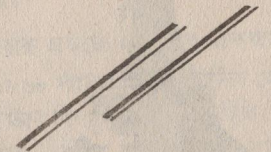
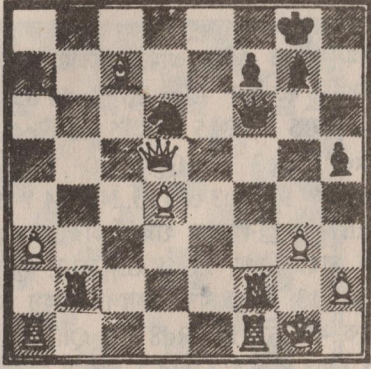
সাদা, কালোর d7 গজের রাস্তা বন্ধ করে ঘোড়াকে g সার থেকে সরিয়ে দিল। কালো সঙ্গে সঙ্গে হার স্বীকার করল। কারন – 1...Bxe6 2. Qxh7+ Kxh7 3. Rh3 মাত

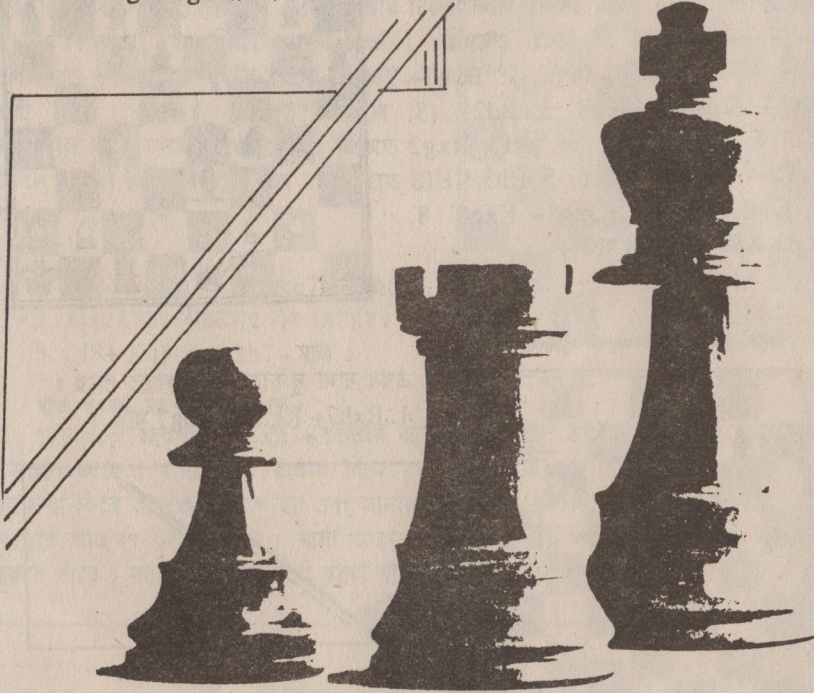
হুবনার-পেত্রোসিয়ান, বিশ্ব আন্তরাঞ্চলিক, বিয়েল ১৯৭৬। এই অবস্থাটি বিশ্ব দাবা ইতিহাসে একজন গ্রাণ্ডমাষ্টারের ভুলের নজীর হিসাবে বিখ্যাত। পেত্রোসিয়ানের শেষ চালটি ছিল Qd6। চালটিতে হুমকি থেকে ধোঁকাই বেশী ছিল। হুবনার 1.g3?? খেলে কয়েকচাল বাদে হেরে গিয়েছিলেন। জিততে পারলে হয়তো তিনি বিশ্বচ্যাম্পিয়ন হলেও হতে পারতেন। কে জানে ?

1. Qe8+ Kg7 2. Re7+ Kh6 2...Qxe7 মাত বাঁচালেও বল খোয়ায়। 3. Qf8+ Kh5 4. Rxh7+ মাত।

মাত প্রকরণ নয়–গ্রীক উপহার

প্রায় ৩০০ বছর আগে Bxh7+ বিসর্জন আবিষ্কৃত হয়েছিল এবং এখনও তার জয় যাত্রা অব্যাহত আছে। যদি বিপক্ষ রাজার দিকে দুর্গ গড়ে থাকে এবং তার ঘোড়া f6 ঘরে না থাকে বা ফিরে আসতে অপারগ হয় এবং সাদার গজ b1-h7 কর্ণে থাকে তবে সাদার মন্ত্রী এবং ঘোড়ার আক্রমণ ফলবতী হয়। সাদা আবার নৌকাও তৃতীয় সারিতে নিয়ে এসে আক্রমণ করতে পারে। সময়ে সময়ে কালোর রাজা পালাতে গিয়ে প্রচুর বলও খোয়ায়।

ইয়েটেস-মারিন, হামবুর্গ ১৯৩০ খেলায় কালোর দশম চালের শেষে আমরা ছকটি পাব। খেলাটি হয়েছিল 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Be7 5. e5 Ne4 6. Bxe7 Qxe7 7. Qg4 0-0 8. Bd3 Nxc3 ? 9. bxc3 c5 10. Nf3 c4 ? 11. Bxh7+ এবং কালোর হার স্বীকার। কেননা গজ মারলে যথা 11...Kxh7 12. Qh5+ Kg8 13. Ng5 যখন কালোকে হয় মন্ত্রী দিতে হবে নয় 13...Rd8 14. Qh7+ Kf8 15. Qh8 মাত হতে হবে। গজ না মারলেও মাত হয়। যেমন 11...Kh8 12. Qh5 f5 13. Bg6+ Kg8 18. Qh7 মাত।

পি. জি. লার্জ- জে. এস. রিপলে, অ্যারোন্‌সন মাষ্টার্স ১৯৭৮ খেলায় সাদা একটা ঘোড়া বিসর্জন দিয়ে এই অবস্থা পেয়েছিল। এখন সাদার খেলাটা দেখুন 1. Bxh7+ Kxh7 2. Qh5+ Kg8 3. Bd2! (3. Rf3?? Rdl) Rxd2 4. Rf3 Rxg2 (উদ্দেশ্য 5. Kxg2 Qc6) 5. Rh3 ! Kf8 6. Qh8+ Rg8 7. Qxg8+ Kxg8 8. Rgl+ Kf8 9. Rh8 মাত।

মাত প্রকরণ দশ–সপ্তম সারিতে নৌকা

এখন সাদা দু চালে মাত করতে পারে : 1. Rxh7+ Kg8 2. Rdg7 মাত।

পত্র দাবায় এই অবস্থাটি এসেছিল এবং সাদা ড্রয়ের প্রস্তাব দেয় কারণ তার ধারণা ছিল কালো খেলবে 1...Rg2+ 2. Qxg2 Rxg2+ 3. Kxg2 যখন সাদার দুটি নৌকা কালো মন্ত্রীর সাথে সমানে সমানে লড়াই দেবে। কিন্তু কালো প্রস্তাব অস্বীকার করে খেলে –

1...Qxd4! এবং সাদা তৎক্ষনাৎ হার স্বীকার করে কারণ 2. Qxd4 Rg2+ 3. Khl Rxh2+ 4. Kgl Rbg2 মাত।

কয়েকজন বিখ্যাত দাবাড়ুর পরিচয়

(নামগুলি জন্মকাল অনুসারে সাজান হয়েছে।)

উইলহেল্‌ম স্টাইনিৎস্‌ (১৮৩৬ - ১৯০০)। আধুনিক দাবার জন্মদাতা উইলহেল্‌ম জন্মেছিলেন প্রাগ শহরে। অত্যন্ত দরিদ্র পরিবারে জন্ম তাঁর। বছর বারো বয়সে এক স্কুলের বন্ধু তাঁকে প্রথম দাবা খেলা শেখান। কিন্তু দুজনের কারোরই দাবার ঘুঁটি কিনবার সামর্থ ছিলনা। তাই নিজেরা ঘুঁটি বানিয়ে নিয়ে চর্চা শুরু করেন। পড়াশুনা চুলোয় গেল। অথচ উইলহেল্‌ম অঙ্কে ভারী ভাল ছাত্র ছিলেন। তাই তাকে পলিটেকনিকে ভর্তি করা হ'ল ভিয়েনাতে। কিন্তু উইলহেল্‌ম খ্যাত দাবাড়ুদের খেলা দেখা আর প্রকারান্তরে চ্যালেঞ্জ করে খেলতে খেলতে ১৮৬২ ভিয়েনা চেজ ক্লাবে চ্যাম্পিয়ান হয়ে গেলেন।

উইলহেল্‌ম তখনও দরিদ্র। জীবন যাপনের জন্য সামান্য সাংবাদিকতা করেন। ১৮৬২তে তিনি এলেন লণ্ডনে এক প্রতিযোগিতায়। হলেন ষষ্ঠ কিন্তু দাবার শহর লণ্ডন ছাড়লেন না। ক' বছরের মধ্যে ১৮৬৬ এর প্রতিযোগিতায় সেকালের সবচেয়ে খ্যাত দাবাড়ু আণ্ডারসনকে হারিয়ে দিলেন। ১৮৭২ এ হারালেন জুকারটর্ট এবং ব্ল্যাকবার্ণকে। তখন তারাও দাবার আকাশের উজ্জল জোতিষ্ক। এরপর থেকে তাঁর বিজয় রথ এগিয়ে চলল। তাঁকে বলা হতে লাগল দাবার রাজা। ১৮৯৪ সালে তিনি প্রথম পরাজিত হলেন ইম্যানুয়েল লাসকারের কাছে।

উইলহেল্‌ম স্টাইনিৎস্‌ এর আসল কৃতিত্ব দাবার সম্পর্কে গ্রন্থ রচনায়, আধুনিক দাবার প্রয়োগ পদ্ধতি নির্ধারণে এবং দাবাকে একটা বিজ্ঞানসম্মত রূপ দেওয়ায়। তিনি ১৮৭৩-১৮৮২ সাল পর্যন্ত 'দিফিল্ড' পত্রিকার 'দাবা' বিভাগের সম্পাদক ছিলেন। ১৮৮৫ থেকে ১৮৯১ পর্যন্ত তিনি ইন্টার ন্যাশনাল চেজ ম্যাগাজিনের সম্পাদক ছিলেন। তাঁর অনেক গুলো দাবা সম্পর্কিত গ্রন্থের মধ্যে 'মডার্ণ চেজ ইনস্ট্রাকটর' প্রথম ও দ্বিতীয় ভাগ বিখ্যাত।

১৯০০ খ্রীষ্টাব্দে নিউইয়র্কে তাঁর মৃত্যু হয়।

ইম্যানুয়েল লাসকার (১৮৬৮ - ১৯৪১) দাবার জগতে লাসকার একজন অসাধারণ পণ্ডিত, দার্শনিক এবং জীবনবেত্তা ছিলেন। ১৮৬৮ সালে তিনি জার্মানির বেরলিনশোন শহরে জন্ম গ্রহণ করেন। ছেলেবেলা থেকেই তাঁর বিদ্যানুরাগ প্রবল ছিল। এগার বছর বয়সে অঙ্কে তাঁর ব্যুৎপত্তি ও অনুরাগ সকলকে বিস্মিত করে। তাঁকে বার্লিনে পাঠান হয় পড়তে। সেখানেই দাবার সঙ্গে সম্পর্ক তৈরি হ'ল তাঁর। মাত্র একত্রিশ বৎসর বয়সে তিনি হলেন জার্মান মাস্টার প্রতিযোগিতায় বিজয়ী। এই বিজয় তাঁকে পড়াশুনার জগত থেকে ছিনিয়ে আনল। তিনি ১৮৯৪ সালে স্টাইনিৎসকে হারিয়ে দিলেন। নিজেকে বিশ্ব

চ্যামপিয়ান বলে ঘোষণা করলেন। পরের বছরই হেস্টিংস টুর্নামেন্ট চালু হ'ল। এই বিশ্বপ্রতিযোগিতায় তিনি অবশ্য তৃতীয় স্থান পেলেন।

লাসকার আকস্মাৎ আবার চলে গেলেন পড়াশুনার জগতে। অঙ্কশাস্ত্রে গবেষণা করে ১৯০২ সালে পেলেন ডক্টরেট উপাধি। কিন্তু সেখানেও স্থির হয়ে থাকলেন না তিনি- থাকলে বিশ্ব এক সেরা গণিতবেত্তা পেত বলে সকলের বিশ্বাস।

১৯০৭ সালে আবার দাবার আসরে নেমে মারশালকে পরাজিত করলেন। পরের দু-বছর টারাশ এবং জানৌস্কিকে পরাজিত করলেন তিনি। তিনটিই খেতাবী খেলা।

সেন্ট পিটার্সবার্গের বিশ্ব দাবা টুর্ণামেন্টে লাসকার বিজয়ী হন ১৯০৯ এবং ১৯১৪ সালে। ১৯২১ সালে তিনি পরাজিত হন ক্যাপাব্লাংকার কাছে। বয়স তখন তার ৫২ বৎসর।

এমন সময় স্বদেশে শুরু হ'ল হিটলারী অত্যাচার। তাঁকে দেশ ছেড়ে পালাতে হ'ল। প্রথম তিনি যান ইংলন্ডে, পরে মার্কিন মুলুকে। তাঁর বিখ্যাত বই হল-

কমনসেন্স ইন চেস্ (১৮৯৫)

ম্যানুয়েল অব্ চেস্ (১৯২৫)

চেস্ প্রাইমার (১৯৩৪)

তিনি ১৯০৪ থেকে ১৯০৮ পর্যন্ত লাসকারস্ চেস্ ম্যাগাজিন পরিচালনা করেন।

১৯৪১ সালে ১২ জানুয়ারী তাঁর মৃত্যু হয়।

ইয়োসে রাউল ক্যাপাব্লাংকা (১৮৮৮ - ১৯৪২) ১৮৮৮ সালের ১৯ নভেম্বর ক্যাপাব্লাংকার জন্ম হয় হাভানা শহরে। তার বাবা স্পেনের সেনাদলের একজন অফিসার ছিলেন। বাবা ছিলেন দাবা খেলায় দারুণ উৎসাহী। তা দেখে দেখেই মাত্র চার বছর বয়সে তিনি দাবা আয়ত্ত করে ফেলেন। তাঁর বাবার সঙ্গে মাঝে মাঝে খেলেছেন। ক্যাপাব্লাংকা প্রথম খ্যাতি লাভ করলেন ১৯০১ সালে। মাত্র তের বছর বয়সে তিনি হারিয়ে দিলেন কিউবার সেরা খেলোয়ার জে. কর্জোকে।

ক্যাপাব্লাংকা লেখাপড়ায় ভাল ছিলেন। মার্কিন যুক্তরাষ্ট্রে পাঠান হ'ল তাঁকে পড়াশুনা করতে। তিনি কলম্বিয়া বিশ্ববিদ্যালয়ে কাটিয়ে দিলেন কিছুদিন কিন্তু পুঁথিগত বিদ্যার আকর্ষণ হারিয়ে ফেললেন দাবার আকর্ষণে। আর ১৯০৯ সালে তখনকার বিশ্বের অন্যতম সেরা খেলোয়াড় মারশালকে হারিয়ে তিনি পেশাদার দাবাড়ু হয়ে উঠলেন।

এরপর শুরু হয় ক্যাপাব্লাংকার বিজয় যাত্রা। ১৯১১ সালে তিনি প্রথম বিশ্বদাবা প্রতিযোগিতায় যোগ দেন এবং বিজয়ী হন। এই বিজয় তাকে স্বদেশে এত সম্মানিত মানুষে পরিণত করে যে সরকার তাকে একটি ব্যবসা সংক্রান্ত কূটনৈতিক দপ্তরে কাজ দেন। তাকে সামান্য কাজই করতে হ'ত। এ সময়ে তিনি ইউরোপীয় সফরে বের হন। এই সফরে তিনি অনেক বিখ্যাত দাবাড়ুকেই খেলায় হারিয়ে দেন। তাঁর কাছে পরাজয় বরণ করে আলেখিন, টাটাকোভার, রেটি, নিমজোভিচ।কাপাব্লাংকা দ্বিতীয় হয়েছিলেন ১৯১৪ সালের সেন্ট পিটারস্ বার্গের টুর্ণামেন্টে। লাসকার মাত্র আধ পয়েন্ট বেশি পেয়ে হন প্রথম। আলেখিন তৃতীয়।

ক্যাপাব্লাংকার স্বর্ণ বর্ষ হচ্ছে ১৯১৬ থেকে ১৯২৪। এই বর্ষগুলিতে তিনি একটি খেলাতেও পারজিত হন নি। তাঁর খেলার চমৎকারিত্ব দেখে ১৯২০ সালের ১৮ জুন লাসকার এক পত্র লিখে বিশ্বচ্যামপিয়ানশিপ ছেড়ে দেন।

১৯২৭ সালে ক্যাপাব্লাংকা পরাজিত হন আলেখিনের কাছে। ১৯৪২ সালে আট মার্চ তিনি হৃদরোগে আক্রান্ত হয়ে মারা যান।

ক্যাপাব্লাংকার গ্রন্থ সংখ্যাও কম নয়। তিনিও এক সময় ক্যাপাব্লাংকা ম্যাগাজিন বের করেন। কিন্তু পত্রিকাটি গুটি দুয়েক সংখ্যার বেশি বের হয়নি।

ক্যাপাব্লাংকার খেলার বৈশিষ্ট্যই ছিল দ্রুতি। তিনি অসম্ভব দ্রুত চাল দিতে পারতেন। একটা হিসেবে দেখা গেছে তিনি ঘন্টায় নব্বুইটিরও বেশি চাল দিতে পারতেন। বিখ্যাত দাবা সমালোচক ফাইন লিখেছেন, তিনি অসম্ভব দ্রুত খেলতে পারতেন। যা অন্যের একমাস লাগত, তা তিনি বোর্ডে একবার চোখ বুলিয়ে বুঝে নিতে পারতেন।

কিউবার চেস্ ফেডারেশন তার মৃত্যুর কুড়ি বছর পর ক্যাপাব্লাংকা মেমোরিয়াল টুর্ণামেন্টের আয়োজন করেন।বর্তমান কালের এটি একটি বিখ্যাত আন্তর্জাতিক প্রতি-যোগিতা।

আলেকজান্ডার আলেখিন (১৮৯২ - ১৯৪৬) দাবা খেলার জগতে আলেখিন এক আশ্চর্য নাম। যেমন বিচিত্র ছিল তাঁর জীবন, তেমনি শিক্ষনীয় তাঁর প্রস্তুতির ইতিহাস। গত শতাব্দীর শেষ দশকে ১৮৯২ সালের ১৯ নভেম্বর তাঁর জন্ম হয় মস্কোয়। তাঁর মা ছিলেন দাবা প্রেমিক। শিশু পুত্রকে তিনি দাবা খেলা শেখান। বালক মায়ের খেয়ালে পেয়ে গেল তার স্বীয় প্রবণতার অনুকূল আনন্দের উৎস। ফলে দেখি ১৯০৪ সাল থেকেই তিনি খেলছেন প্রতিযোগিতায়- বয়স তখন মাত্র বারো। পনেরো বছর বয়সেই তিনি নানা টুর্ণামেন্টে যোগ দিতে থাকলেন।

আলেকজান্ডার আলেখিন আইন পড়তে পড়তে ১৯০৯ সালে অপেশাদার খেলোয়াড়দের মধ্যে চ্যামপিয়ন হন। দু বছরের মধ্যেই তিনি হামবুর্গে আন্তর্জাতিক টুর্ণামেন্টে যোগ দেন এবং সপ্তম স্থান লাভ করেন। পরের বছর স্টকহলমের প্রতিযোগিতায় তিনি প্রথম হলেন। ১৯১৪ সালে সারা রাশিয়ায় দাবা প্রতিযোগিতায় নিমজোভিচের সঙ্গে একত্রে প্রথম স্থান দখল করেন। এ বছরে শুরু হয় প্রথম বিশ্ব মহাযুদ্ধ। তখন তিনি খেলতে গিয়েছিলেন মানহাইমে। যুদ্ধ ঘোষিত হতেই তাঁকে বন্দী করা হয়- পরে অবশ্য ছেড়েও দেওয়া হয়।

যুদ্ধের মধ্যেই দেশে ফিরলেন আলেখিন। যোগ দিলেন রেডক্রশে। যুদ্ধক্ষেত্রে আহত হলেন। বন্দী হলেন অষ্ট্রিয়ানদের হাতে। যুদ্ধান্তে তাঁকে পদক দেওয়া হয়েছিল।

১৯১৮ সালে যুদ্ধ চুকল। আবার স্বাভাবিকতা এলো জীবনে। ১৯২০ সালে প্রথম সোভিয়েত চ্যাম্পিয়ানশিপ্ খেলায় চ্যাম্পিয়ান হলেন। এরপরেই আলেখিন চলে যান প্যারিসে, গ্রহণ করেন ফরাসী নাগরিকত্ব। এখানে তিনি আইন কলেজে ভর্তি হয়ে আইন ডিগ্রী লাভ করেন, ঐ বিষয়ে গবেষণা করে ডক্টরেটও হন।

এর মধ্যে ছোট খাট কমপিটিশানে খেলছিলেন আলেখিন। কিন্তু নিজেকে প্রস্তুত করছিলেন ক্যাপাব্লাংকার সঙ্গে দ্বন্দ্বের যোগ্য করে তুলতে। কিভাবে? তিনি ক্যাপাব্লাংকার সমস্ত খেলা পত্রপত্রিকা থেকে সংগ্রহ করলেন। সেগুলি বিশ্লেষণ করে ক্যাপাব্লাংকার খেলার পদ্ধতিটা বুঝে নিতে চাইলেন এবং তার খেলার দুর্বলতার সূত্র সংগ্রহ করতে চেষ্টা করতে থাকলেন এবং এ ব্যাপারে সফলও হলেন। তিনি দুটি মূল কথা বুঝলেন।

১. ক্যাপাব্লাংকা খেলার শুরুতেই যথাসম্ভব ঘুঁটি মারা মারি করে বোর্ড পরিষ্কার করে নেন। এতে খেলা সরল হয়। তিনি ফাঁকা বোর্ডে খেলেন ভাল।

২. খেলার শেষ দিকে তিনি প্রায়ই ভুল চাল দেন। ক্যাপাব্লাংকার যুদ্ধ কৌশল বুঝে তিনি ঐ বিশ্বখ্যাত মানুষটির সঙ্গে খেলার কৌশল খুঁজতে থাকলেন এবং একটা নিজস্ব রীতি প্রস্তুত করে নামলেন প্রতিদ্বন্দ্বিতায়। ১৯২৮ সালে খেলা হল। খেলায় ক্যাপাব্লাংকা তিন পয়েন্টে হেরে গেলেন (১৫ ১/২ - ১৮ ১/২)

এরপরে আলেখিন দীর্ঘকাল ছিলেন বিশ্বের সেরা খেলোয়াড়। কিন্তু এই সময়ে তিনি বড্ড বেশি মদ্যাসক্ত হয়ে পড়েন। তাঁর খেলার অবনতি হতে থাকে। ১৯৩৫ সালে ইউ এর কাছে পরাজিত হলেন। এতেই সম্বিৎ ফিরল তাঁর। মদ ত্যাগ না করলেও রীতিমত কমিয়ে দিলেন। ১৯৩৭ সালে ফিরিয়ে আনলেন বিশ্বখেতাব।

শুরু হ'ল দ্বিতীয় বিশ্ব মহাযুদ্ধ। দোভাষী হিসেবে যোগ দিলেন সেনাবাহিনীতে। তিনি অনেকগুলি ভাষায় স্বচ্ছন্দে কথা বলতে পারতেন। রুশ, জার্মানি, ফরাসী, ইংরাজী, স্প্যানিশ, ডাচ- এবং এসব ভাষার উপভাষা। যাহোক, যুদ্ধে ফরাসীদের পরাজয় ঘটল। আলেখিন চলে গেলেন পর্তুগালে, সেখান থেকে আমেরিকায়।

যুদ্ধ শেষে ১৯৪৬ সালের ২৩ মার্চ লিসবন শহরে দারিদ্রের মধ্যে নিঃসঙ্গ অবস্থায় হৃদরোগে আক্রান্ত হয়ে তিনি মারা যান। তাঁর তরুণ প্রতিদ্বন্দ্বি ম্যাক্স ইউ বলেন, আলেখিন ছিলেন দাবার কবি। তাঁর খেলার সূক্ষ্ম কৌশল দাবার ছককে সুষমায় ভরিয়ে দিত।

ম্যাক্স ইউ (১৯০১) ম্যাক্স ই.উ শুধু দাবাড়ু নন্ তিনি দাবা আন্দোলনেরও পুরোধা। তিনি বিশ্বদাবা ফেডারেশনের সভাপতি, আন্তর্জাতিক গ্রাণ্ডমাস্টার এবং বিশ্বচ্যাম্পিয়ন ছিলেন। তিনি আলোখিন, ক্যাপাব্লাংকাকেও পরাজিত করেন। এক সময় হিউ দাবা জগতের শিরোমণি হয়ে ওঠেন।

ই.উ প্রথম দাবা খেলা শেখেন তাঁর মায়ের কাছ থেকে। তখন তাঁর বয়স চার বছর। মাত্র ছ' বছরের মধ্যে তিনি টুর্ণামেন্টে যোগ দেবার মানসিকতায় পৌছান এবং মজার কথা দশ বছরের বালক জয়লাভ করেন। ছাত্র অবস্থাতেই ১৯২০ সালে গোটেনবুর্গের প্রতিযোগিতায় হন দ্বিতীয়। পরের বছর হন হল্যাণ্ড চ্যাম্পিয়ন।

তাঁর শিক্ষা জীবন শেষ হয় ১৯২৩ সালে। ঐ বছরেই এক গবেষণার জন্য তিনি দর্শন শাস্ত্রে ডক্টরেট পান। গ্রহণ করেন শিক্ষকতার বৃত্তি। শিক্ষকতায় সুনাম ছিল তাঁর কিন্তু

পূর্ণ তৃপ্তি ছিল না সেখানে। ১৯৩০এ দাবায় শিরোমণি হয়ে উঠলেন তিনি। হেস্টিংস্ প্রতিযোগিতায় তিনি হলেন প্রথম- ক্যাপাব্লাংকা হলেন দ্বিতীয়। ১৯৩২এ তিনি স্পীলম্যানকে পরাজিত করলেন, বার্ণের প্রতিযোগিতায় হন দ্বিতীয়। ১৯৩৪ এ হেস্টিংসএ হলেন প্রথম আর ঐ বছরেই জুরিখে হন দ্বিতীয়। ১৯৩৫এ আলেখিনকে পরাজিত করে বিশ্বখেতাব লাভ করেন।

ইউএর ছিল প্রবল স্বাজাত্যবোধ। এজন্য তিনি ১৯৩৯ পর্যন্ত দ্বিতীয় মহাযুদ্ধ চলাকালে জার্মানিতে আয়োজিত কোন টুর্ণামেন্টে যোগ দেন নি।

ইউ বহু দাবা বিষয়ক গ্রন্থও রচনা করেন, তার ভেতর সবচেয়ে বিখ্যাত গ্রন্থটির নাম ' জাজমেন্ট অ্যাণ্ড প্ল্যানিং ইন চেস '। মৃত্যু ১৯৮১।

সুলতান খান (১৯০৫ - ১৯৬৬) সুলতান খান বিশ্বখ্যাত প্রথম ভারতীয় দাবাড়ু। সহজ ও স্বাভাবিক দক্ষতা নিয়ে সুলতান খেলতেন। তিনি লেখাপড়া জানতেন না। অর্থাৎ বইপড়ে নথি দেখে খেলা শেখা বা জানার সুযোগ তাঁর ছিলনা। পৃথিবীর ইতিহাসে এদিক থেকে তিনি অনন্য।

অবিভক্ত ভারতবর্ষে পাঞ্জাবের অন্তর্গত সরগোধা জেলায় মিঠাগ্রামে তাঁর জন্ম হয়। বাংলাদেশে তখন বঙ্গভঙ্গ প্রতিরোধ আন্দোলনের জোয়ার। এসব থেকে অনেক দূরে গ্রামের নিথর জীবন যাত্রায় বড় হলেন সুলতান। মাত্র ন বছর বয়সে শিখলেন দাবার ঘুঁটি চালাবার কৌশল। একুশ বছর বয়সের মধ্যে সারা পাঞ্জাবের সব সেরা দাবা খেলোয়াড়দের হারিয়ে দিয়ে আকর্ষণের বস্তু হয়ে উঠলেন।

এ সময়েই হঠাৎ তাঁর খেলা দেখলেন কর্ণেল স্যার ওমর হায়াৎখান। তার খেলা দেখে মুগ্ধ হয়ে গেলেন। ওমর সাহেব যে সে লোক ছিলেন না। তিনি ছিলেন সম্রাট পঞ্চম জর্জের এ. ডি. সি. এবং সেজন্য তাকে নবাব উপাধি দেওয়া হয়েছে। ওমরখান সুলতানকে সরকারী চাকরী দিয়ে নিজের কাছে রাখেন এবং বিশ্বদাবার নিয়ম কানুন শেখান। সুলতান ১৯২৮ সালে সর্বভারতীয় প্রতিযোগিতায় খেলে ৯ পয়েন্টের মধ্যে ৮ই পয়েন্ট পেয়ে বিজয়ী হন।

১৯২৯ সালে লণ্ডনে যাবার সময় ওমর সুলতানকে সঙ্গে নিয়ে যান। সে বছরই তিনি বৃটিশ চ্যামপিয়নশিপে যোগ দেন এবং বিজয়ী হন। পরের বছর স্কারবরো প্রতিযোগিতায় চতুর্থস্থান লাভ করেন। রুবিনস্টাইন হয়েছিলেন তৃতীয়। কিন্তু সুলতান বিশ্বখ্যাত দাবাড়ু গ্রুনফেল্ডকে হারিয়ে ছিলেন। পরের বছরে হামবুর্গ চেজ অলিম্পিয়াডে যোগ দিয়ে তিনি ১৪টি খেলার মধ্যে ১১ পয়েন্ট পান। ঐ বছরেই লীজ শহরের প্রতিযোগিতায় তিনি নিমজোভিচ্ ও রুবিনস্টাইনকে হারিয়ে দেন। হেস্টিংসের প্রতিযোগিতায় তিনি হন তৃতীয়। ১৯৩১ এর প্রাগ দাবা অলিম্পিয়াডে তিনি রুবিনস্টাইন ও ফ্লরকে হারিয়ে দেন। ড্র করেন আলেখিন এবং বোগোলজুবভের সঙ্গে। ১৯৩৩এ তিনি ওমর সাহেবের সঙ্গে দেশে ফিরে আসেন।

বিশ্বের সমস্ত দাবাড়ু যে কি পরিমাণ পড়াশুনা করেন, তা কল্পনাও করা যায় না। এই নিরক্ষর মানুষটি কি করে তাদের সঙ্গে লড়েছেন, ভাবতেও অবাক লাগে। এজন্যই

সুলতান খান বিশ্বের বিস্ময়। ১৯৬৬ সালে এই প্রতিভার মানুষটি টি. বি. রোগে লোকান্তরিত হন।

মিখাইল মইসাইভিচ বটভিনিক (১৯১১) নাম শুনেই বোঝা যায়, ইনি রাশিয়ার মানুষ। জন্ম সেন্ট পিটার্স বার্গে। বটভিনিকের বাবা ছিলেন ডাক্তার। তার বাবা-মা কেউই তাকে দাবা খেলা শেখান নি। এমনকি বারো বছর বয়স পর্যন্ত তিনি দাবা খেলা জানতেনই না। কিন্তু ১৪ বছর বয়সেই ক্যাপাব্লাংকাকে হারিয়ে দিলেন লেনিনগ্রাদের এক খেলায়। এ খেলাটি অবশ্য প্রদর্শনী খেলা- ক্যাপাব্লাংকাএকসঙ্গে বহুজনের সঙ্গে খেলছিলেন। কিন্তু তা হলেও এটি কম বড় কৃতিত্ব নয়। ১৬ বছর বয়সে তিনি সোভিয়েত মাস্টার হন- ২০ বছরে হন সোভিয়েত চ্যাম্পিয়ন।

বটভিনিকের নাম সেরা দাবাড়ুদের তালিকায় ওঠে ১৯৩৫ সালে। এবারে মস্কো টুর্ণামেন্টে তিনি ফ্লরকে হারিয়ে প্রথম হন- ক্যাপাব্লাংকা এবং লাসকার তার নিচে ছিলেন।১৯৩৬ সালে নটিংহ্যামের খেলাতেও তিনি ক্যাপাব্লাংকার ওপরে থাকেন। ১৯৪৮ এ তিনি বিশ্ব খেতাব লাভ করেন।

বটভিনিক পেশায় ছিলেন ইলেকট্রিক ইঞ্জিনিয়ার। নিজস্ব পেশাতেও তাঁর যথেষ্ট সুনাম ছিল। ১৯৪৯ সালে তিনি নিজ বিষয়ে এক গবেষণা মূলক গ্রন্থ রচনা করেন। ১৯৬১ সালে তাঁর পঞ্চাশ বছর বয়স পূর্তির সময় সোভিয়েত সরকার তাকে অর্ডার অব লেনিন সম্মানে ভূষিত করেন।

ভ্যাসিলি ভ্যাসিলেভিচ্ স্মিশলভ (১৯২১) ইনিও রাশিয়ান দাবাড়ু। প্রথম বিশ্ব মহাযুদ্ধের শেষে সোভিয়েত রাশিয়ার জন্মের পর তাঁর জন্ম হয় মস্কো শহরে। ছেলেবেলায় বাবার কাছ থেকে দাবায় প্রথম শিক্ষা পান। বাবাই ছিলেন তাঁর প্রথম দিকের খেলার সঙ্গী। তারপর তিনি মস্কোর ইয়ং পাইয়োনিয়ার্স চেস্ ক্লাবের সভ্য হন। এখানকার নিয়মিত খেলা তাকে চর্চার প্রভূত সুযোগ দেয়। মাত্র ১৭ বৎসর বয়সে তিনি মস্কো চ্যাম্পিয়নশিপ্ লাভ করেন। বছর দুয়েক পর সোভিয়েত চ্যাম্পিয়নশিপের খেলায় তিনি হন তৃতীয়। তাঁর কৃতিত্ব এই যে, এ খেলায় তিনি কেরেস এবং বটভিনিক থেকে ওপরে ছিলেন। পরের বছর ১৯৪১ সালে তিনিই হলেন আন্তর্জাতিক গ্র্যাণ্ডমাস্টার।

স্মিসলভ খুব ভাল গান গাইতেন। কখনও স্বপ্ন দেখতেন বলশয় থিয়েটারের গায়ক শিল্পী হবার কিন্তু হলেন দাবাড়ু। স্মিসলভের বৈশিষ্ট্য এই ছিল যে তিনি দাবার থিওরিটা বুঝতে চাইতেন। এবং তাঁর এ প্রবণতা শৈশব থেকেই। এটাই ছিল তাঁর সিদ্ধির মূল।

টাইগ্রান পেট্রোসিয়ান (১৯২৯) পেট্রোসিয়ানের জন্ম জর্জিয়ার টিফলিসে। কে তাঁকে প্রথম খেলা শেখান তা জানা যায় না। তবে বছর আটেক বয়সে তিনি প্রথম দাবা খেলেন আর তের বছর বয়সেই পরাজিত করেন ফ্লরকে।

কিন্তু কিভাবে? প্রথম থেকেই পেট্রোসিয়ান দাবার কৌশল আয়ত্ব করতে নিজের এবং প্রতিপক্ষের খেলাকে বার বার বিশ্লেষণ এবং তার সাফল্য ও ব্যর্থতার সূত্রগুলি বুঝতে চেষ্টা করতেন। নিজের খেলার ত্রুটিগুলির সন্ধানও ছিল তাঁর অন্যতম প্রচেষ্টা।

তিনি ফ্লরকে পরাজিত করবার আগে তাঁর সঙ্গে অনেক গুলি খেলায় অংশ নিয়েছিলেন। এগুলির ভেতর দিয়েই ফ্লর তাঁর কাছে সহজবোধ্য হয়ে যান।

পেট্রোসিয়ান ছিলেন ১৯৫১ সালে মস্কো চ্যাম্পিয়ন হন। ১৯৬৩ এ তিনি বটভিনিককে পরাজিত করে বিশ্বখেতাব পান। ১৯৬৬তে তিনি স্প্যাসকিকেও পরাজিত করেন।

পেট্রোসিয়ান নিমজোভিচের একলব্য শিষ্য। তাঁর 'মাইসিস্টেম্' নামে গ্রন্থটি ছিল পেট্রোসিয়ানের দাবার গীতা। মৃত্যু ১৯৮৪।

মিখায়েল তাল (১৯৩৬) মিখায়েল তালও রাশিয়ার দাবাড়ু। দ্বিতীয় বিশ্ব মহাযুদ্ধের ঠিক তিন বছর আগে তাঁর জন্ম হয়। ছেলেবেলায় তাঁর এক আত্মীয়ের কাছে তিনি প্রথম দাবা খেলা শেখেন। একটু বয়স হতেই রিগা প্যালেসের ইয়ং পায়োনিয়ার্স চেস্ ক্লাবের সভ্য হন। নানা টুর্ণামেন্টে যোগ দিতে থাকেন। এগুলি ছিল তার অনুশীলনের পাথেয়। দ্রুত খেলায় উন্নতি হয় তাঁর। স্কুল জীবনের শেষ পর্যায়ে মাত্র ১৬ বৎসর বয়সে তিনি ন্যাশনাল মাস্টার হন।

ছাত্র হিসাবে তিনি ছিলেন মাঝারি স্তরের। বিশেষ কৃতিত্ব না দেখালেও তিনি ১৯৫৭ সালে রিগা বিশ্ববিদ্যালয় থেকে ইতিহাসে ও দর্শনে স্নাতক হন। এটি তাঁর জীবনের আরও উল্লেখযোগ্য বৎসর। এ বছরেই তিনি আন্তর্জাতিক গ্র্যাণ্ডমাস্টার হন।১৯৬০ সালে তিনি হন বিশ্ব চ্যাম্পিয়ন।

মিখায়েল তাল প্রথম থেকেই দুটি বৈশিষ্ট্যের অধিকারী ছিলেন। তিনি দাবার বোর্ডে অভূতপূর্ব জটিলতা সৃষ্টি করে প্রতিপক্ষকে হতচকিত করতে পারতেন। অন্য দিকে তিনি ক্যাপাব্লাংকার মত অতি দ্রুত গতিতে দাবার চাল দিতে পারতেন।

বরিস্ স্প্যাসকি (১৯৩৭) স্প্যাসকি ছিলেন সোভিয়েত রাশিয়ার মানুষ, তাঁর জন্ম রাশিয়ার নতুন রাজধানী লেনিনগ্রাদে। দ্বিতীয় বিশ্ব মহাযুদ্ধ যখন শুরু হয় তখন বরিসের বয়স মাত্র তিন বছর। এর কয়েক বছর পরেই জার্মান আক্রমণ শুরু হয়। জার্মান সৈন্য বাহিনী ক্রমেই এগিয়ে আসতে থাকে-তখন লেনিনগ্রাদ থেকে সরকারী চেষ্টাতেই জনসাধারণকে অন্যত্র সরিয়ে নিয়ে যাওয়া হতে থাকে। বালক স্প্যাসকিও এই দলে ছিলেন। কিরভ্ অঞ্চলের এক শিশুভবনে রাখা হয় তাদের। এখানেই প্রথম দাবা খেলায় হাতে খড়ি হয় তাঁর।

১৯৪৫ সালে দ্বিতীয় বিশ্ব মহাযুদ্ধ শেষ হল। লেনিনগ্রাদের বাসিন্দারা আবার ফিরে এলেন স্বস্থানে। রাশিয়া দ্রুত যুদ্ধ ও আক্রমণের ক্ষত সারিয়ে নবীন হয়ে উঠতে থাকে। এই উৎসহের মুখে স্প্যাসকি যোগ দেন ইয়ং পায়োনিয়ার্স চেস্ ক্লাবে। ১৯৪৭ সালে রাশিয়ান জুনিয়র চ্যাম্পিয়ন ফেডারেশনের একটি খেলায় সেরা খেলোয়াড়ের সম্মান পান। ১৯৪৯ সালে লেনিনগ্রাদের জুনিয়র চ্যাম্পিয়নশিপের খেলায় তিনি প্রথম হন, তিন বছর পর এ খেলাতেই হন দ্বিতীয়।

স্প্যাসকি ১৯৫৫ সালে আঠারো বছর বয়সে বিশ্ব জুনিয়র চ্যাম্পিয়নশিপে প্রথম হন। ১৯৬৯ সালে পেট্রোসিয়ানকে হারিয়ে বিশ্ব চ্যাম্পিয়ন হন।

রবার্ট জেমস্ ফিশার (১৯৪৩) দাবার জগতে ফিশার এক রহস্যময় পুরুষ। যেমন তার আবির্ভাব, তেমন তার অন্তর্ধান। যেমন বিনীত ব্যবহার, তেমন উদ্ধত মেজাজ ও কটু মন্তব্য। এক কথায় ফিশারের পরিচয় দেওয়া যায় না।

ফিশারের জন্ম আমেরিকার শিকাগো শহরে। তার বাবা ছিলেন শহরের এক বিখ্যাত ফিজিসিস্ট আর মা ছিলেন এক নার্স। কিন্তু দুর্ভাগ্য ফিশারের তাঁর অতি শৈশবেই বাবা মায়ের বিবাহ বিচ্ছেদ হ'ল। ববি তার এক বোনের কাছ থেকে ছ' বছর বয়সে প্রথম দাবার পরিচয় পায়।

এ সময়ে ফিশারের মাকে বারবার স্থান বদল করতে হয়। অবশেষে তারা এসে স্থায়ী হন ব্রুকলিনে। ব্রুকলিন চেস্ ক্লাবের প্রেসিডেন্ট তার খেলায় খুশি হয়ে তাকে ক্লাবের সভ্য করে নেন এবং সেখানে তার দাবা চর্চার সুযোগ করে দেন। তখনও ফিশারের খেলায় নিজস্বতা আসেনি। তাই বারো বছর বয়সে তিনি আমেরিকার জুনিয়র চ্যাম্পিয়ন প্রতিযোগিতায় ২৬ জন খেলোয়াড়ের মধ্যে ২০তম স্থান দখল করেন। এক বছরের মধ্যে ফিশার নিজস্বতা অর্জন করেন এবং জুনিয়ার চ্যাম্পিয়ন হন। এত কম বয়সে আর কেউ এ সম্মান পায়নি। ১৯৫৮ তে ষোল বছর বয়সে তিনি হলেন আন্তর্জাতিক গ্র্যান্ডমাস্টার।

কিন্তু এসময় থেকেই ফিশারের মেজাজ রহস্যময় হয়ে উঠতে থাকে। ১৯৬১ তে এক ঘোষিত খেলার সময় পরিবর্তন করায় ফিশার উপস্থিত হলেন না। এ সময়ে তিনি বিশ্বখ্যাত দাবাড়ুদের সম্পর্কে অপ্রয়োজনীয় কটু মন্তব্য করতে থাকেন। ১৯৭২ এ তিনি স্প্যাসকিকে হারিয়ে বিশ্ব খেতাব পান। এর পরেই ফিশার হঠাৎ উধাও হয়ে যান। কোথায় ? কে জানে।

আনাতোলি কারপভ (১৯৫১) য়ুরালের এক ছোট শহর জলাটুস্টে কারপভের জন্ম হয়। পাঁচ বছর বয়সে বাবার কাছে প্রথম দাবা খেলা শেখেন। কখন বাবা বাড়ি ফিরবেন, সেই আশায় বোর্ডে ঘুঁটি সাজিয়ে বসে থাকতেন বালক কারপভ। স্কুলে ঢুকেই প্রথম বছরে তিনি দাবা খেলোয়াড়দের পধ্যে তৃতীয় স্তরে উঠে যান।

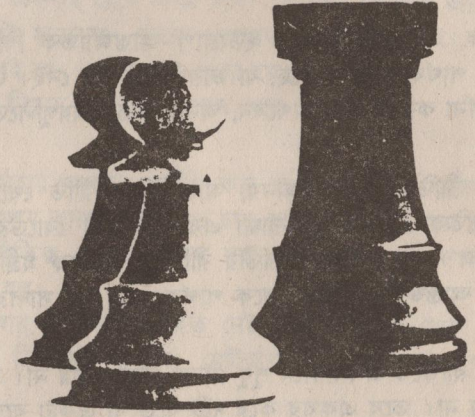
তিনি বটভিনিকের দাবা স্কুলে ভর্তি হন। বটভিনিক তাকে বিশেষ পাঠ দিতেন। যোগ্য ছাত্রের মত তিনি নিয়মিত সেগুলি বাড়ি থেকে সমাধান করে আনতেন। বস্তুতঃ এতখানি প্রস্তুতি ও বিজ্ঞান সম্মত প্রস্তুতি পর্ব খুব কম দাবাড়ুর জীবনেই ছিল।

এরই ফলে দেখা যায় ১৯৬৯এ স্টকহলম এ ১০ম জুনিয়ার চ্যাম্পিয়নশিপের খেলায় তিনি বিজয়ী হন। এই বিজয়ের ফলে তিনি হলেন বিশ্বের সবচেয়ে কম বয়সের গ্র্যান্ডমাস্টার।

১৯৭৫ সালে ফিসার খেতাবী লড়াই খেলতে অস্বীকার করায় বিশ্বদাবা সংস্থা কারপভকে বিশ্বচ্যাম্পিয়ন ঘোষণা করেন।

নিয়াজ মোর্শেদ (১৯৬৬) নিয়াজ ১৯৬৬ সালের ১৩ই মে ঢাকায় জন্মগ্রহণ করেন। বড় ভাইয়ের কাছে ৬ বছর বয়সে দাবার হাতেখড়ি। ১৯৭৬ সালে মাত্র বারো বছর বয়সে তিনি বাংলা দেশের জাতীয় চ্যাম্পিয়ান হন। ১৯৮১ সালে হন আন্তর্জাতিক মাষ্টার। ১৯৮৬ সালে কলকাতায় গ্র্যাণ্ডমাষ্টার প্রতিযোগিতায় অপূর্ব খেলে ভারতীয় উপমহাদেশে প্রথম গ্র্যাণ্ডমাষ্টার খেতাব পান।

বিশ্বনাথন আনন্দ (১৯৬৯) ভারতের প্রথম গ্র্যাণ্ডমাস্টার এবং ভারতীয় উপমহাদেশে দ্বিতীয়। আনন্দ ১৯৬৯ সালের ডিসেম্বর ১১ তারিখে জন্মগ্রহণ করেন। তাঁর বাবার নাম কৃষ্ণস্বামী বিশ্বনাথন এবং মায়ের নাম সুশীলা বিশ্বনাথন। অল্পবয়েসে মা সুশীলার কাছে আনন্দের দাবার হাতেখড়ি। আনন্দের বাবা কর্মসূত্রে ফিলিপিনস- এ গেলে মাত্র আট বছর বয়েসে এশিয়ার প্রথম গ্র্যাণ্ডমাস্টার ইউজিন টোরের দাদা জোস্ টোরের কাছে টানা তিন

বছর আনন্দ প্রশিক্ষণ পান। এই প্রশিক্ষণ আনন্দের জীবনে এক বিরাট পরিবর্তন আনে এবং বালক বয়েসেই তিনি একটি প্রতিভারূপে পরিচিত হন। আন্তর্জতিক খেতাব লাভ করেন ১৯৮৫ সালে, বিশ্বজুনিয়ার চ্যাম্পিয়ান হন ১৯৮৭ সালে এবং গ্র্যাণ্ডমাস্টার হন ১৯৮৮ সালে। তিনিই প্রথম ভারতীয় যিনি ক্যাণ্ডিডেটস্ ম্যাচ খেলার যোগ্যতা অর্জন করেছেন। আনন্দ তড়িদ্‌গতিতে চাল দেওয়ার জন্য প্রসিদ্ধ।

দাবার ভারতীয় রীতি

আমরা এ গ্রন্থের প্রথম অধ্যায়েই ইতিহাস বিশ্লেষণ করে প্রতিষ্ঠা করেছি যে, দাবা খেলার সূচনা ভারতে- এটি ভারতীয়দেরই সৃষ্টি। মধ্য প্রাচ্য ঘুরে দাবা ইউরোপে যায়। ইউরোপ তার নিজস্ব রীতিতে দাবা ক্লাব, আন্তর্জাতিক প্রতিযোগিতা ইত্যাদি তৈরি করে দাবাকে এক বিজ্ঞান সম্মত চর্চার ক্ষেত্রে পরিণত করে। বিভিন্ন দাবা প্রতিযোগিতায় যে পরিমাণ অর্থ লেনদেন হয়- তা আমরা কল্পনাও করতে পারিনা।

যা হোক, এই পরিস্থিতিতে ইউরোপ আন্তর্জাতিক বিধিতে দাবার এমন কতকগুলি সূক্ষ্ম পার্থক্য সৃষ্টি করেছে, যা ভারতীয় দাবায় নেই। এখানে আমরা সেই পার্থক্য গুলি বর্ণনা করব। মনে রাখবেন, অনুল্লেখিত বিষয়গুলিতে দুই রীতিই এক।

ঘুঁটি সাজান

ভারতীয় রীতিতে ঘুঁটি সাজানয়, আন্তর্জাতিক রীতি থেকে সামান্য পার্থক্য আছে। আন্তর্জাতিক রীতিতে দুই রাজা এবং দুই মন্ত্রী বোর্ডের দুই প্রান্তে একই সারিতে (স্টাইলে) বসে। কিন্তু ভারতীয় রীতিতে প্রত্যেক মন্ত্রী বসে নিজ রাজার বামে। এরফলে আন্তর্জাতিক রীতি থেকে পার্থক্য ঘটে মাত্র সাদার দিকের।

প্রথম চাল

ভারতীয় রীতিতে প্রথম দানে শুধু ঘোড়া চালান যায় না। বড়েকেও একবারে দুঘর চালান যায় না। তবে একঘর করে দুটি বড়ে বা একটা বড়ে ও একটা ঘোড়া চালান যায়।

রাজার নিরাপত্তা

ইংরাজীতে যাকে বলে ক্যাসলিং। ভারতীয় রীতিতে একে রাজার আড়াই চাল বলে। রাজা কিস্তি পড়বার আগে এপ্রকার আড়াই চাল যেতে পারে। কিস্তি পড়লে পারে না। আন্তর্জাতিক নিয়মে পারে।

আবার আন্তর্জাতিক আইনে রাজা বা নৌকার চাল একবার হয়ে গেলে ক্যাসলিং হয় না। এক চালেই হয় সমস্ত বদলটা। কিন্তু ভারতীয় রীতিতে কিস্তিতেই আপত্তি, চালে নয়। আর গোটা পরিবর্তনটা একেবারে হয় না। আগে রাজাকে একঘর ওপরে তুলতে হয়। এবার নৌকা চলে আসে। পরের দানে রাজা আড়াই ঘর যায়।

বড়ের পদোন্নতি

বড়ে বিপরীত ঘরে পৌঁছে গেলে তাকে ভারতীয় রীতিতে বড়ে পাকা বলে। বড়ে পাকলে তার পদোন্নতি হয়। এটুকু দুই রীতেতেই এক। কিন্তু পার্থক্য রয়েছে অন্য দুটি বিষয়ে।

এক. ভারতীয় রীতিতে বড়ে যে ঘরেই থাকে সে ঘরের বলে পরিণত হয়। অর্থাৎ ঘোড়ার ঘরে গেলে হয় ঘোড়া, গজের ঘরে গেলে গজ কিন্তু আন্তর্জাতিক আইনে দাবাড়ুর ইচ্ছা মত যে কোন বল হতে পারে।

দুই. ভারতীয় রীতিতে একমাত্র ঘোড়ায় পরিণত হয়েই আড়াই চাল যেতে পারে। অন্য কোন পদোন্নত বল তা পারে না। আন্তর্জাতিক রীতিতে কোন বলই তা পারে না।

রাজার ঘরে বড়ে পাকলে মন্ত্রী হয়। অবশ্য কোন বড়ে, বলে পরিণত হবার পর যদি কিস্তি পায় তাহলে সে কিস্তি কার্যকর হয়।

রাজ-সঙ্গী

ভারতীয় দাবার বিধিতে রাজাকে নিঃসঙ্গ করা যায় না। তার সহায়তার জন্য সাম্মানিক এক বড়ে অবশ্যই রেখে দিতে হবে। কোথাও কোথাও আবার খেলা হয়, এ বড়েকে আটকানই যাবে না। তাকে পদোন্নত হতে দিতে হবে। কোথাও বা এ বড়ের পদোন্নতি হবেই না- এ নিয়মেও খেলা হয়।

আন্তর্জাতিক নিয়মে, রাজাকে নিঃসঙ্গ করে দেওয়া যায়।

রাজ প্রহসন

বিপক্ষের অসহায় রাজাকে বন্দীও করা হচ্ছে না, অথচ তাড়া করে বেড়ান হচ্ছে- এমন রাজপ্রহসন ভারতীয় রীতিতে চালু আছে। এজন্য নানা রকম চক্র গড়া যায়। কিন্তু আন্তর্জাতিক খেলায় এমন সম্ভাবনা নেই। প্রতিপক্ষ হার স্বীকার করলেই খেলা শেষ হয়।

ভারতীয় দাবার রীতিগুলি লিখিত নেই। তাই অঞ্চল ভেদে এর রূপভেদ আছে। এসব ভেদ নিতান্তই মামুলি। মোটকথা সব রীতিতেই সূক্ষ্ম ও সাধারণ পার্থক্য আছে মাত্র।

দাবা অভিধান

Adouber (আদুবে) আন্তর্জাতিক ক্ষেত্রে এর অর্থ " আমি চাল দিচ্ছি না ঘুঁটি ঠিক করে নিচ্ছি । " খেলায় অনেক সময় দেখা যায় ঘুঁটি ঘরের ঠিক মাঝখানে নেই, এপাশ ওপাশ হয়ে আছে । সেই সময় ঘুঁটি ঠিক করে নেওয়ার দরকার হলে "আদুবে" ব্যবহৃত হয় ।

Enpassant (অঁ পাসাঁ) এটি একটি ফরাসী শব্দ। এ শব্দটির দ্বারা আন্তর্জাতিক দাবার একটা বিশেষ বিধিকে বোঝান হয়। এই বিধি অনুসারে এক সঙ্গে দুঘর যাওয়া বড়েকে একঘর নামিয়ে এনে মারা যায়।

Castling (ক্যাসলিং) রাজার নিরাপত্তা বিধানের জন্য এ চাল দেওয়া হয়।এটি নৌকা এবং রাজার সম্মিলিত চাল।

Check (চেক্) বাংলার কিস্তি ইংরাজীতে চেক্। রাজা বলের উদ্যত আক্রমণের মুখে আছে, সাবধান হও- একথাই বোঝান হয় চেক্ বলে। প্রতিপক্ষকে চেক্ বলাই দাবার সৌজন্য।

Closed file (ক্লোজড্ ফাইল) নিজের ঘুঁটির পথ নিজের বড়ে যদি আটকে রাখে, তবে তাকে বলে ক্লোজড্ ফাইল।

Combination (কম্বিনেশন) নিজের বল বিসর্জন দিয়েও বিপক্ষের অস্বস্তি সৃষ্টির কৌশলকে কমবিনেশন্ বলে।

Control (কন্ট্রোল) নিয়ন্ত্রণে রাখা। কোন ঘুঁটির প্রভাবের ক্ষেত্রকে ঐ ঘুঁটির কন্ট্রোল বলা হয়।

Cross Check (ক্রশ চেক্) নিজের কিস্তি বাঁচাবার চালে যদি বিপক্ষের কিস্তি পড়ে, তবে তাকে ক্রশচেক বা পাল্টা কিস্তি বলে।

Decoy (ডিকয়) বিপক্ষকে তার ইচ্ছার বিরুদ্ধে নিজের সুবিধামত স্থানে যেতে বাধ্য করাকে বলে ডিকয়।

Development (ডেভেলপমেন্ট) ঘুঁটিগুলিকে আক্রমণ ও প্রতিরক্ষার জন্য প্রস্তুত করা।

Diagonal (ডায়গনাল্) যে কোন কোণাকুণি সারি।

Discovered Check (ডিস্কভারড্ চেক্) কোন ঘুঁটি তুলে অন্যত্র বসানর ফলে অন্য ঘুঁটির পথ পরিষ্কার হওয়ায় যে কিস্তি পড়ে তাকে ডিস্কভারড্ চেক বা উঠ্ কিস্তি বলে।

Display Board (ডিসপ্লে বোর্ড) দেওয়ালের গায়ে টাঙ্গান, বড় আকারের বোর্ড। দর্শকেরা এই বোর্ডে খেলাটি দেখেন।

Double Check (ডাবল চেক্) এক সঙ্গে দুটি বলের সাহায্যে কিস্তি দেওয়াকে ডাবল চেক্ বলে। এটি উঠ্ কিস্তির প্রকারভেদ।

Draw (ড্র) অমীমাংসিত খেলা। এমন হলে খেলার পয়েন্ট দুজনের মধ্যে ভাগ করে দেওয়া হয়।

En-prise (অঁ-প্রাইজ) বিপক্ষ মারতে পারে এমন অবস্থায় যদি কোন ঘুঁটি থাকে তাহলে ঐ ঘুঁটিকে অঁ প্রাইজ বলা হয় ।

Exchange (এক্সচেঞ্জ) বদলাবদলি। ঘুঁটির বদলে ঘুঁটি পাওয়া গেলে বদলাবদলি হয়।

Fianchetto (ফিয়ানকেট্টো) গজকে ঘোড়ার দুনম্বর ঘরে চালানোকে ফিয়ানকেট্টো বলা হয়।

F.I.D.E (ফিডে) বিশ্ব দাবা ফেডারেশন এর সংক্ষিপ্ত বয়ান। মূল শব্দগুলি ফরাসী। Fédération Internationale des Échecs. এরাই খেতাব দেন। ১৯২৪ সালের ২০ জুলাই প্যারিসে এই সংগঠন গঠিত হয়।

File (ফাইল) লম্বা সারি।

Forced move (ফোর্সড্ মুভ) কোন পক্ষ যে চাল দিতে বাধ্য হয়।

Fork (ফর্ক) বিপক্ষের দুটি বলকে একই বল দিয়ে আক্রমণ করার পরিস্থিতিকে ফর্ক বলে।

Gambit (গ্যাম্বিট) ফাঁদপাতা। নিজের কোন বলকে মারতে দিয়ে বিপক্ষের ব্যূহ তচ্নচ্ করে দেবার সুযোগ করা।

Half-open file (হাফ ওপেন ফাইল) কোন বলের প্রভাব পথ যখন বিপক্ষের বড়ে দিয়ে বন্ধ থাকে তখন ঐ সারিকে বলে হাফ ওপেন ফাইল।

Line (লাইন) সোজাসুজি, কোণাকুণি বা লম্বালম্বি যে কোন দূরত্ব বোঝাতে লাইন শব্দটি ব্যবহৃত হয়।

Major Pieces (মেজর পিসেস্) বাংলায় যাদের বলি মুখ্য বল। মন্ত্রী আর নৌকা হল মুখ্য বল।

Open file (ওপন ফাইল) কোন ঘুঁটির প্রভাব পথের কোথাও যদি বাধা না থাকে, তবে তাকে বলে ওপন ফাইল।

Overloading (ওভারলোডিং) একই বলের ওপর একাধিক দিক রক্ষার দায়িত্ব পড়লে তাকে বলে ওভারলোডিং।

Pin (পিন্) কোন বলের আক্রমণ যদি এমনভাবে সাজান যায় যাতে আক্রান্ত বলকে সরালে আরো বল মারা পড়বে, তখন তাকে বলে পিন্। প্রথম আক্রান্ত বল সরালে যদি কিস্তি পড়ে তবে তাকে বলে absolute pin (অ্যাবসলিউট পিন্।) এটি ফর্ক এর বিপরীত।

Position (পজিশান্) পরিস্থিতি। দাবার প্রত্যেক চালের পর দাবার ছকের অবস্থানকে বলে পজিশান্।

Promotion (প্রমোশান্) যখন বড়ে বিপক্ষের শেষ ঘরে গিয়ে পৌঁছায় তখন বড়ের পদোন্নতি ঘটে। সে স্বপক্ষের দাবাড়ুর খুশিমত বলে পরিণত হয়।

Rank (র‍্যাঙ্ক) ছকের আড়াআড়ি প্রত্যেকটি সারিকে rank বলে।

Sacrifice (স্যাক্রিফাইস্) জ্ঞানত কোন বলকে খোয়ান। গ্যামবিটে যে বলকে এগিয়ে দেওয়া হয় তাও স্যাক্রিফাইস্।

Stalemate (স্টেলমেট) অচল অবস্থা। ফলোৎপাদক কোন চালই দিতে পারছেন না এক পক্ষ, অথচ কিস্তি পড়েনি। এমন অবস্থাকে বলে স্টেলমেট।এই অবস্থায় খেলা ড্র হয়।

Skewer (স্কিউয়ার) মুখ্য বল বা রাজা আক্রান্ত হয়ে সরে যাওয়ার পর অরক্ষিত মুখ্য /গৌণ বল মারাকে বলা হয়। ' কয়েকটি কৌশল ' অধ্যায়ে স্কিউয়ার দেখুন।

Tempo (টেম্পো)

দাবার ক্ষেত্রে সময়ের একক। একটা Tempo মানে একটা চালের সমান। মনে করুন, কোন কাজ করতে আপনার তিন চাল লাগছে, কিন্তু কায়দা করে ওটা আপনি দুচালে সেরে ফেললেন। সুতরাং, আপনার একটি Tempo অর্থাৎ চাল লাভ হলো।

Zugzwang (যুগজোয়াং) যা একপক্ষের ফোরসড্ মুভ তা প্রতিপক্ষর কাছে যুগজোয়াং।